295$00 €1.45

Revista participada pelos leitores

SUPER JOGOS

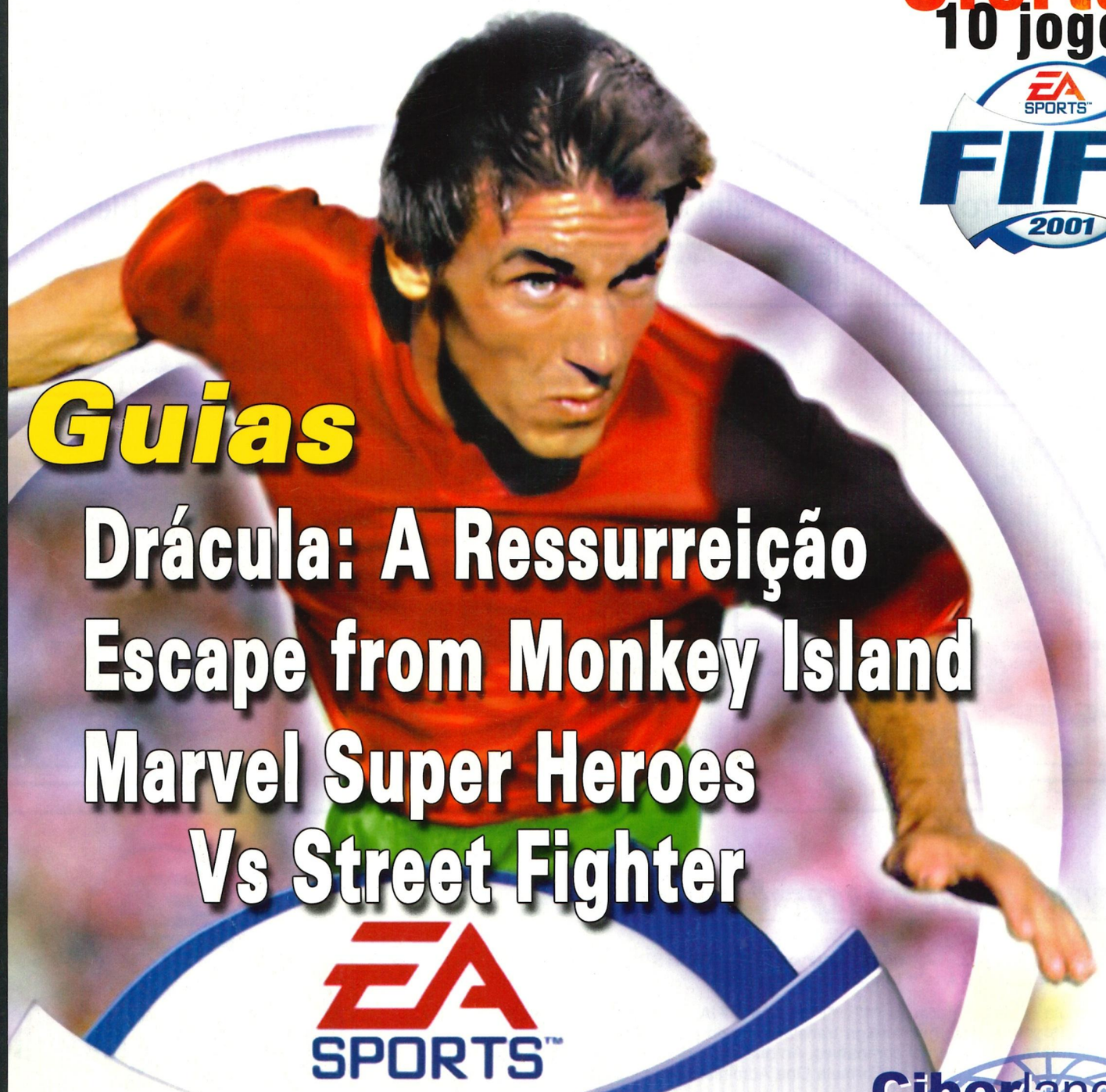
QUINZENAL

Número 54 - 2ª série
11 de Dezembro 2000

Jogos de PC e Consolas

Oferta
10 jogos

EA SPORTS FIFA 2001



Guias

Drácula: A Ressurreição
Escape from Monkey Island
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

EA SPORTS™

Ciberlandia.com

A Electronic Arts Portugal já está ONLINE

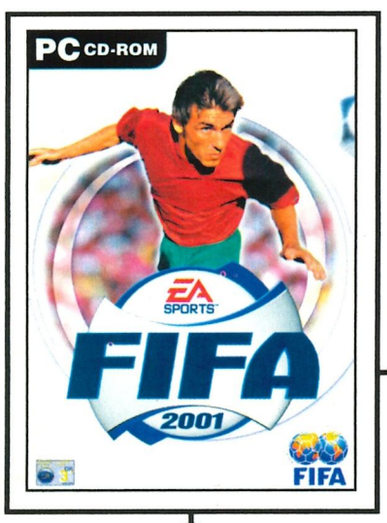
www.portugal.ea.com

Todas as novidades da Electronic Arts em Português.
Demos, noticias, imagens da criação dos jogos.
Mega passatempo de Lançamento
100 Jogos de PC de oferta!!!

www.portugal.ea.com

Vai ao site ***WWW.PORTUGAL.EA.COM*** a partir de 20 de Dezembro e faz uma frase sobre a Electronic Arts e o Natal e habilita-te a um dos 100 jogos da Electronic Arts que temos para oferecer. ***Podes ganhar um destes jogos:***

FIFA 2001



COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

F1 2000

www.portugal.ea.com

© 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS™, EA GAMES™ and EA.com℠ are Electronic Arts™ brands. © 1977 FIFA™.

"Formula One", "Formula 1", "F1" and "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

EA.com
EA GAMES
EA SPORTS

Editorial

Olá Amigos,
Nesta época natalícia, onde a alma das pessoas se abre ao chamado "espírito Natalício", o que é logo aproveitado para outra abertura, a dos "cordões da bolsa", ou seja, do consumismo, nunca é demais alertar: a quantidade nunca foi amiga da qualidade!
Quantidade é o que, mais uma vez, não falta no que respeita a novos títulos, títulos renovados ou adaptados, neste caso ás novas plataformas para jogos, as novas "super consolas" que não perderam a oportunidade de se mostrar em época propícia.
Portanto, o que se pede a cada um de nós é uma atenção redobrada na escolha, ou no pedido ao "Pai Natal". Neste caso, aceitemos o que vier (nem que seja um simples chocolate!!!) com o mesmo espirito aberto e, em qualquer dos casos, se a oferta nos não satisfizer ou der garantias de qualidade, há que proceder com ponderação, e aguardar pois mais tarde teremos a devida recompensa.
Bem, depois desta "mensagem de Natal", resta-me voltar a colocar os "pés na Terra", e o pensamento neste nosso projecto, em que a Super Jogos é o mensageiro.
Começando por esta edição, sendo quinzenal ela irá estar nas bancas mais uma semana. A próxima apenas sairá no primeiro (ou segundo) dia do próximo ano, do próximo século e do próximo milénio (matematicamente, é assim).
Aproveitando "a efeméride", vamos então dar nova vida a este projecto, desde a revista ao clube. As vossas sugestões continuam a chegar e... se ainda nos não deu a sua opinião tem uma última oportunidade de fazer com que a SJ seja feita um pouco á sua vontade. Façam-no!
Um Bom Natal e Feliz Ano Novo para cada um de vós e respectivos familiares e amigos.

Sérgio Alves
sergio@ciberlandia.com

Indice

Guias

Drácula: A Ressurreição	14
Escape from Monkey Island	18
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter	22

Opiniões & Novidades

Dino Crisis II	8
Dino Crisis	8
Tropico	9
Command & Conquer: Red Alert 2	9
Koudelka	11
ISS 2000	11
Jet Set Radio	11
FIFA 2001	12
Quake III	13
All Star Tennis 2000	13

...Do Correio

Correio	4
Entreajuda	5
Socorro	7

...Nóticias

ESPN NBA 2 Night	30
Unreal Tournament	30
Typing of the Dead	30
Worms World Party	30
EverQuest: The Scars of Velious	30

Códigos

PSX

Dead or Alive	25
S.C. A. R. S	25
Die Hard - 2	25
Small Soldiers	25
Die Hard - 3	26
Syphon Filter 2	26
Formula 1	26

PC CD-ROM

Fifa 2000	27
Unreal Tournament	27
System Shock 2	27
Force 21	27
Drakan	27
Rainbowsix: Rogue Spear	27
ANNO 1602	27
Conquest Of The New World	27
Premier Manager 3	27
World Cup 98	27
Dark Forces	27
Hellbender	27
Little Big Adventure 2	27
Need For Speed 4 (High Stakes)	27
Tonic Trouble	27
Ultima Underworld 1	27

N64

Hot Wheels turbo racing	27
Kobe Brayant in NBA Courtside	27
NBA JAM99	27

Manga

A linguagem visual dos Mangas	28

30 Leitores Premiados!

É Natal, é Natal!
E, eis o "Pai Natal" da SJ com mais algumas dezenas de "sortudos" premiados com jogos. Porque foram premiados? Simplesmente... porque participaram e contribuíram para que todos nós gostemos de ler a Super Jogos!
Quem sabe, numa próxima edição aparece aqui o teu nome! Como? Basta colaborares!

IN COLD BLOOD
SUPER JOGOS N.º 46

1 - Tiago Costa	Agualva-Cacém
2 - Nuno Feliciano	Amadora
3 - Sandro Cantante	Pinhal Novo
4 - Ricardo Rodrigues	Braga
5 - Nelson Figueira	Monte Caparica
6 - Ricardo Vendas	Setúbal
7 - Paulo Melo	Belas
8 - Mariana Gouveia	Leiria
9 - SOLIDICE	Cacém
10 - José Almeida	Numão

WIPEOUT 3
SUPER JOGOS N.º 47

1 - Diana Costa	Viseu
2 - Soraia Pereira	Carvalhos
3 - Sónia Silva	Belmonte
4 - Isac Lopes	Lisboa
5 - Paulo Lopes	Ovar
6 - Bruno Aparício	Linda a Velha
7 - João Pereira	Ança
8 - Filomena Guimarães	S. M. Infesta
9 - António Chaparro	Samora Correia
10 - Luis Pereira	Faro

MONSTER RANCHER 2
SUPER JOGOS N.º 48

1 - Fábio Daniel Gaspar	Lisboa
2 - Ruben Lopez	S. M.do Porto
3 - Vítor Costa	Guimarães
4 - Rui Miguel	Águas Santas
5 - Keiko Sasake	Figueira da Foz
6 - Ricardo Nunes	Mem Martins
7 - Daniel Ferreira	Amares
8 - Sofia Pinto	Porto
9 - João Paulo Pedroso	Quinta do Conde
10 - Andreia Pereira	Leiria

Os Leitores premiados

CLUBE SUPERJOGOS
SUPER JOGOS
membro oficial

Amândio Guedes	1000	Miguel Abrantes	500
André "Androide"	500	Nuno Ferreira	500
André Gomes	4000	Osvaldo Marinho	750
André Sá	250	Paulo Freitas	250
Apokalipse	250	Pedro Rodrigues	750
Dark_Angels	3250	Pokémon League	250
Golden Player	500	Power Players	2750
Isa Costa	2000	Rui Silva	500
João Carvalho	1000	Tiago Costa	500
José Veiga	1000	Tiago Farrajota	500
Márcio Silva	2500	Tiago Silva	250
Maurício	2000	Tiago Vicente	1000
Mighty Players	250	Tomaz Saraiva	250

Próxima edição: 1 de Janeiro 2001

Ano 3 Edição nº54

Tiragem desta Edição:
25.000 Exemplares

Quinzenal
Edição de 11 a 31
de Dezembro 2000

ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Propriedade:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo
DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Director:
Sérgio Alves

Redacção:
Ricardo Sérgio
Pedro Filipe

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos

Telef:
218940494
Telefax:
218940495

Email:
superjogos@ciberlandia.com
Internet:
http://www.ciberlandia.com

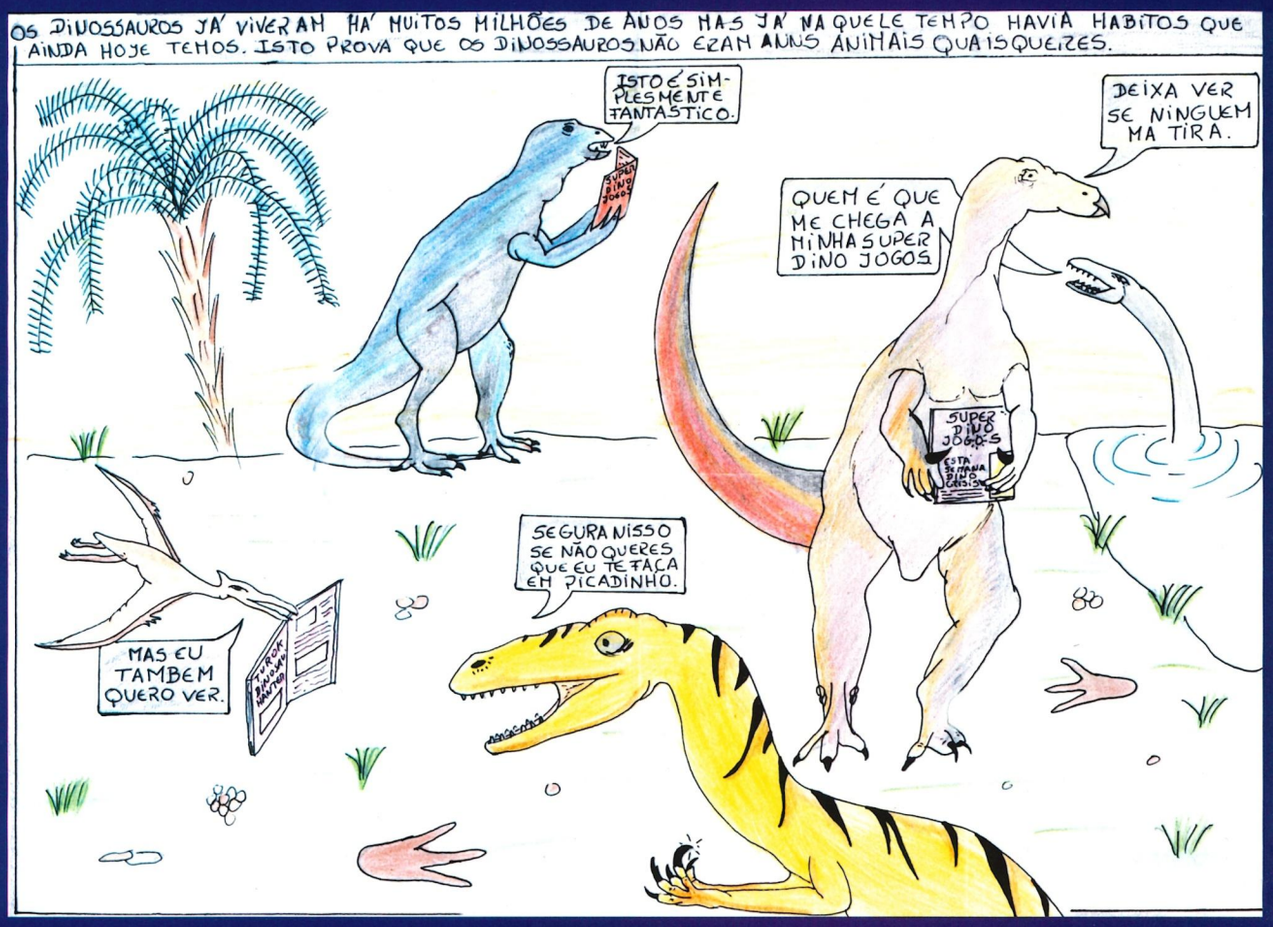
Impressão:
SCARPA Impressores, S.A.
Av.Severiano Falcão, 22
Prior Velho
2685 SACAVEM

Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, livre e, não sendo o produto de uma qualquer equipa redactorial condicionada a interesses comerciais, dá a palavra aos seus leitores, eles próprios utilizadores e consumidores de jogos de computadores, consolas e não só...
Sem o objectivo de nos afirmarmos como qualquer entidade de "defesa do consumidor", desafiamos cada um dos nossos leitores a escreverem-nos "desse lado" e transmitirem para todos os outros as suas opiniões reais e as suas sugestões ou dicas para tornar mais honesta, fácil e interessante esta actividade lúdica.
Por tal facto não subscrevemos qualquer artigo assinado como "colaboração de leitor", nem nos responsabilizamos pelo seu conteúdo, pois muito embora seja antes sujeito a análise e apreciação desta redacção, poderá reflectir ideias de que não partilhamos ou sejam influenciadas (mesmo transcritas) por terceiros, a quem pedimos desculpa e convidamos a, se lesados, que nos contactem, pois o direito à crítica e correcção de qualquer conteúdo é também um dos nossos princípios.

A editora.

Do Correio...



Do leitor Osvaldo Domingos Pinto Marinho – Porto

A Super Jogos em colaboração com a EA Sports tem para OFERECER

10 jogos FIFA 2001

(PC CD-ROM)

Para te habilitares envia-nos a tua participação para a Super Jogos (sobre qualquer jogo, sobre qualquer tema, desde a entreajuda ao Magic, desde uma solução a uma opinião, etc.).
De todas as participações que nos cheguem até 31 de Dezembro seleccionaremos as melhores 10 e a cada um dos seus autores ofereceremos um destes magníficos jogos para a sua PlayStation.
Pega já na tua esferográfica ou teclado e escreve (não vale copiar), escreve bem e envia-nos essa participação para:

Clube Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA CODEX

ou pela Internet para:
superjogos@ciberlandia.com

Entreajuda

Ref: 52.3

Vários Jogos (PC)

Resposta ao leitor Pedro Silva
Do leitor Paulo Freitas

Fifa2000

Hooligan - Equipa Bónus
Lightsout - Modo Luminoso
Momoney - Dinheiro Ilimitado
Burnaby - Campo Eac
Sizzle - Jogos Em "Morte Súbita"
Dizzy - Modo Alien

Final Fantasy VIII

Às vezes quando estás com a tua energia em amarelo nem sempre tens direito a um "Limit Break". Quando isso acontecer vai carregando no círculo até ele aparecer.
Se o teu jogo for para PC, é a mesma coisa só que em vez de pressionares o círculo, pressionas a tecla "D".

Ref. 52.4

Vários Jogos (PC)

Ajuda ao leitor Pedro Silva

Do leitor Tomaz Saraiva

The Sims

Carrega em ctrl-shift-c e introduz os seguintes códigos:
klapaucius: Ganhas 1000 simoleons
!: Repete o último código (ex: depois de teres introduzido o código klapaucius escreve !;!;!;!;!;!;!; e vais repetir o código tantas vezes quantas escreveres)
set_hour: Podes escolher a hora (a seguir ao código escreves as horas que queres ex: set_hour 12)
sim_speed: Podes escolher a velocidade do sim, a seguir ao código escreve -1000 - +1000
water_tool: Podes por água à volta da casa
grow_grass: Podes escolher entre 0 - 150
interests: Os interesses do Sim
autonomy (0-100): a capacidade de o Sim pensar por si próprio

Ref. 52.5

FIFA 2000

Ajuda ao leitor Marco Ferreira

Do leitor Pedro Rodrigues
Marco, para jogares o FIFA 2000 as teclas são as seguintes:

Na Defesa:
D: roubar abola
S: trocar de jogador
A: entrada agressiva
W: correr
SPACE: seleccionar estratégia (GEJ)
Direccionais: movimento do jogador

No Ataque:
D: chutar
S: passar
A: toque
W: correr
E: falta violenta

1 vez Control: passar a bola por cima
Constantemente no Control: deslizar
1 vez ALT: rotação de 360º
Constantemente ALT: rotação e levantar bola com o calcanhar
Constantemente E: o corpo do jogador fica entre a bola e o adversário

Teclas Adicionais:
ESC: menu pausa
F1: câmara de TV
F2: câmara da torre
F3: câmara aérea
F4: câmara da acção
F5: gerir equipa
F6: repetição instantânea
F7: estatísticas
F8: opções
F9: escolher equipa a controlar
F10: Chat (apenas no modo Multi-Player)
F11: Sair
F12: Sair para o Windows
+/- ajusta o tamanho do ecrã de jogo

Ref. 52.6

The Sims

Resposta ao leitor Franck Dias

Do leitor José Veiga
Olá malta, aqui estou eu de novo mas desta vez não é para pedir dicas, mas sim para ajudar o leitor Franck Dias.

Enquanto jogas pressiona [CTRL] + [SHIFT] + C :
rosebud - $1000 Simoleons (para a v1.1+)
map_edit on/off - Edita o Mapa
route_balloons on/off - Tutorial Basico on/off
sweep on/off - Mostra os "Ticks" do Jogo
tile_info on/off - Mostra ou não o Titulo
draw_all_frames on/off - Mostra todas as Frames
history - Apaga a historia da família
move_object - Move qualquer objecto
preview_anims on/off - Vê as animações
rotation (0-3) - Roda a câmara
! - Repete o ultimo código
; - Separa os códigos

Do leitor Tiago Vicente
Este código permite-te ter 125.000, o código faz-se assim:
Carrega em ctrl,shift e c.
Aparece-te um espaço, escreve klapaucius;!;!;!;!;!;!;!; e continua até chegar ao fim.
Depois terás mais 125.000.

Ref. 52.7

Driver

Ajuda ao leitor Carlos Alberto

Do leitor Pedro Rodrigues
Carlos, as teclas predefinidas para jogar DRIVER são:
Z: virar à esquerda
X: virar à direita
': acelerar
/: travar
J: olhar para a esquerda
K: olhar para a direita
L: olhar para trás
RETURN: travão de mão
H: buzina
SPACE: viragem rápida
1 e 2: mudar posição da câmara

Podes mudar as teclas se quiseres. Para isso vai ao menu principal, selecciona OPTIONS/CONTROL e redefine as teclas de jogo.

Para sair da garagem no menu principal vai a TRAINING e a CAR PARK.
Vê a demonstração e depois tenta tu mesmo. Quando te sentires apto vai à luta!!!
Tens outra hipótese que é não realizar o teste da garagem. Para isso segue esta dica.

Vai com um editor de texto (eu recomendo o NOTEPAD) ao seguinte ficheiro de jogo DRIVER\DATA\MLADDER.DML. Entra no ficheiro e apaga as linhas INTERVIEW e QUITONFAIL.

Recomeça o jogo, selecciona UNDERCOVER no menu principal e em vez do teste da garagem vais directamente para a 1ª missão

Ref. 52.9

Vários

Ajuda à leitora Andrea Santos

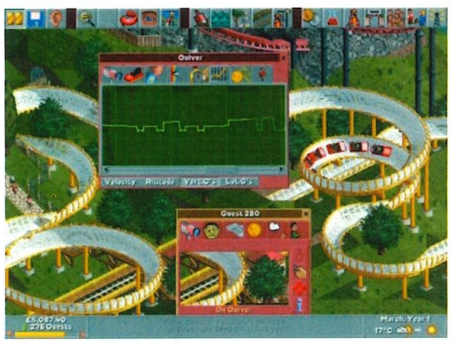
Dos leitores Mighty Players
Vamos lá esclarecer-te essas dúvidas.
O Colin McRae 1 existe tanto para PSX como para PC, quanto ao 2 já saiu para a PSX e espera-se que esteja à venda no mercado português para Dreamcast e PC (pois este desejo já tinha sido exprimido pela Codemasters desde que esta começou a criar o Colin Macrae 2).
O Driver existe para PSX e para PC (já saiu o Driver 2).
O Silent Hill apenas existe para PSX (já ouvimos falar do próximo título Silent Hill).
O Diablo 2 já existe para PC.
O Syphon Filter apenas existe para PSX (já saiu o Syphon Filter 2).
A excelente serie Tomb Raider já tem 6 títulos no PC (TR 1, TR 2, TR The Golden Mask, TR 3, TR 4, e TR Chronicles).
Quanto a questão do emulador de PSX aconselhamos-te a adquirir o Bleem! que tem incluído uma opção de memory card.

Ref. 52.15

Driver

Ajuda ao leitor Carlos Varela

Do leitor Pedro Rodrigues
Carlos, consegue um HIGHSCORE e em vez do teu nome escreve:
ANJW16696: começas como pessoa procurada
NJW280172: veículos rápidos
RUS3L: invencível
TMR300866: créditos
WAC271074: jogar sem polícia



Ref. 53.3

RollerCoaster Tycoon

Resposta ao leitor Egas Moniz

Do leitor José Veiga
Olha, dicas para ter muito dinheiro não tenho mas tenho estas aqui:
Fotografias do convidado - Escreva "Chris Sawyer" como nome de um convidado para que ele caminhe ao redor e tire fotos do seu parque.

Pintura do convidado - Escreva "Simon Foster " como nome de um convidado para que ele caminhe ao redor e pinte quadros do seu parque.

Do leitor Golden Player
Para teres um visitante entusiasmado/feliz muda o nome para John Wardley ou Melanie Warn
Para teres um visitante que paga o dobro em todas as diversões muda o nome para John Mace
Para teres um visitante esfomeado que come hambúrgueres "às carradas" muda o nome para Tony Day.
Para teres um visitante mais rápido na diversão Go-Karts muda o nome para Damon Hill ou para Michael Schumacher.
Para teres um visitante com alegria contagiosa muda o nome para Katie Brayshaw.
Para teres um visitante que não para de tirar fotografias muda o nome para Chris Sawyer.
Para teres um visitante que pinta tudo o que vê muda o nome para Simon Foster.
Para contratar o Einstein para fazer as pesquisas de novas atracções, lojas... muda o nome do Guest #1 para E=MC2 e o do Guest #2 para E=MC3.
Eles vão-se encontrar e pedir para serem contratados aceita-os e no próximo ano vais ter as pesquisas completas e milhões para gastar.
Para cortares a relva e assim não dar trabalho aos Handymen clica no ícone da subir/descer o terreno, escolhe o quadrado da relva e agora basta dar um click numa zona de relva alta para a cortar e tirar trabalho aos Handymen (não te esqueças de nos Handymen desligar a opção Mow Grass).

Dicas gerais:
Faz as atracções em lugares planos para serem mais baratas.
Faz poucos caminhos (só os necessários para chegar a todos os divertimentos) assim evitas que os visitantes se percam.
Nas montanhas russas faz sempre zonas de travagem antes de chagar ao cais de embarque para evitar colisões entre as carruagens.
Depois de cumprires os objectivos propostos em cada cenário terás disponível o Mega Park que não tem objectivos estabelecidos.

Ref. 53.6

Vários Jogos

Resposta ao leitor Paulo Oliveira

Do leitor Tiago Vicente
Para teres mais dinheiro e vitoria instantânea faz o seguinte:
Carrega no botão direito do rato num poço quando tiveres menos de 5.000 denari. Carrega em [Alt] + K, e depois pressiona uma das combinações de teclas para activar a função de batota correspondente:
[Alt] + C - Mais dinheiro
[Alt] + V - Vitória instantânea

Ref. 53.9

Tomb Raider IV

Resposta a leitora Diana Campos

Do leitor José Veiga
Não sei onde é que tu apanhas isso (eu nem sequer sei o que isso é), mas tenho dicas para ti:

Saltar de nível
Vira Lara precisamente para o Norte de acordo com sua bússola, então entre no inventário. Destaca a selecção "Load Game", carrega em H + E + L + P, sai do inventário. Nota: Um modo fácil para fazer Lara ficar exactamente virada para o Norte é pendurar nela algo que aponte para o Norte.

Todas as armas, munição infinita e medipacks
Vira Lara precisamente para o Norte de acordo com sua bússola, então entra no ecrã de inventário. Destaca a selecção "Small Medipack", segure G + U + N + S, sai do ecrã de inventário. Nota: Um modo fácil para fazer Lara ficar exactamente virada para o Norte é pendurar nela algo que aponte para o Norte.

Todos os artigos
Vira Lara precisamente para o Norte de acordo com sua bússola, então entra no ecrã de inventário. Destaca a selecção "Large Medipack", segure W + E + A + P + O + N + S, sai do ecrã de inventário. Nota: Um modo fácil para fazer Lara ficar exactamente virada para o Norte é pendurar ou colocar nela algo que aponte para o Norte.

Ref. 53.10

Roms Nintendo 64

Resposta ao leitor João Tiago

Do leitor Tiago Vicente
Conheço muitos mais sites de emuladores e room´s, mas para mim este é o melhor!!!

http://www.globalmedia.com.br/airbag/

REF: 53.11

Emulador GB

Ajuda ao leitor Ricardo Mendes

Do leitor Golden Player
Bem, eu sei de um óptimo site para tirar roms de todos os jogos de Pokémon para GB. é o seguinte: www.pokemonworld.com.br. Lá também há emuladores e outras coisas.

Ref. 53.13

Jogos PSX 2

Resposta ao leitor Anónimo - Via Telemóvel

Do leitor José Veiga
Eu acho que com a saída da PSX 2, os jogos para a Playstation 1 vão acabar. Imagina que tu és dono da EASports e que queres lançar o FiFa 2002. Será que ias gastar dinheiro para fazer um jogo para uma consola desactualizada sabendo que já saiu a nova versão dessa consola? Eu acho que não.
É triste mas é verdade (eu também tenho uma PSX 1).
Também acho que o preço a que vendem a consola é demais (89.000$00)!

Ref. 53.14

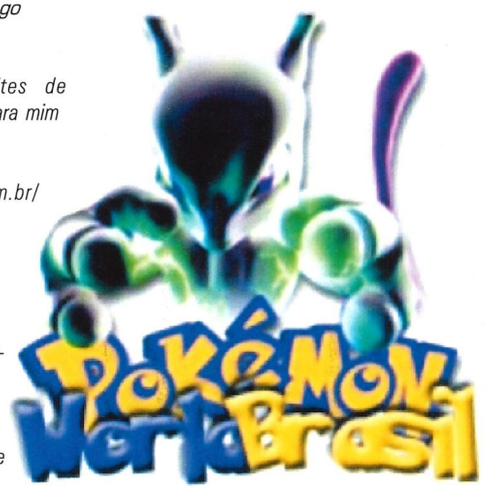
Silent Hill

Ajuda ao leitor Tiago Amaral

Do leitor André Sá
Tiago no jogo Silent Hill, no piano tens de tocar uma melodia nesta ordem:
(Obs: As teclas que deverão ser tocadas "não emitem nota musical")

2ª tecla branca da esquerda para a direita
6ª tecla branca da esquerda para direita
Última tecla preta da esquerda para direita
5ª tecla branca da esquerda para direita
Por último toca a 1ª tecla preta

Feito isto, a medalha de prata cairá da parede em frente a lousa, agarra-a, e coloca-a na torre do relógio. Depois segue até ao sub-solo da escola descendo pela escadaria da direita e entra na Boiler Room, acciona a caldeira. Pronto...
Agora volta até à torre que a porta estará destrancada.



Ref. 52.5

The Sims

Ajuda ao leitor Pedro Silva

Do leitor Tiago Vicente
Enquanto jogas pressiona [CTRL] + [SHIFT] + C
rosebud - $1000 Simoleons (para a v1.1+)
map_edit on/off - Edita o Mapa
route_balloons on/off - Tutorial Básico on/off
sweep on/off - Mostra os "Ticks" do Jogo
tile_info on/off - Mostra ou não o Titulo
draw_all_frames on/off - Mostra todas as Frames
history - Apaga a historia da família
move_object - Move qualquer objecto
preview_anims on/off - Vê as animações
rotation (0-3) - Rada a câmara
; - Separa os códigos

Fifa 2000

Esquema de cor em preto e branco
Seleccione duas equipas clássicas e comece uma partida para um esquema de cor em preto e branco.

Esquema de cor laranja
Seleccione uma equipa clássica e comece uma partida para um esquema de cor laranja.

Ronaldo
Ronaldo pode ser encontrado no jogo com o n.º 9 no Inter Milan e na selecção nacional brasileira.

Pele
Pele pode ser encontrado no jogo com o n.º 10 nos jogos Clássicos Brasileiros, Santos '62 - '63, e a selecção nacional brasileira Clássica (Brasil '58 e '70).

Romário
Romário pode ser encontrado no jogo com o nº 11 nos jogos do lado brasileiro, Flamengo.

Youri Djorkaeff
Youri Djorkaeff pode ser encontrado no jogo com o n.º 14 em jogos do lado alemão, Kaiserslautern.

Códigos
Entre com um dos seguintes códigos no menu de opções para activar a correspondente função de cheat:
hooligan - Equipa bónus da EA Sports
momoney - Dinheiro ilimitado
burnaby - Estádios da EA Sports
dizzy - Modo Alien
lightsout - Modo brilho
sizzle - Modo raio

Ref. 53.7

The Games Factory

Resposta ao leitor João Martins

Dos leitores: Dark_Angels
Para fazeres o Download desses jogos vai ao site www.easywarez.com e podes ter a certeza que os vais encontrar.

Ref. 53.11

Pokémon

Resposta ao leitor Ricardo Mendes

Do Leitor: Pokémon League
Andas à procura de roms Pokémon? Então aqui vai: para teres roms Pokémon basta ir ao seguinte site: www1.terravista.pt/Meco/7774/download.htm
Neste site encontras todos os emuladores e roms de Pokémon existentes, a partir do Pokémon Stadium, ao Snap, ao Genki Dechu, ao Amarelo, etc...

Dos leitores: Dark_Angels
Para tirares os jogos Pokémon (o Pokémon Green, Red, Blue, Yellow, Pinball e muitos mais) vai ao site www.oneminuteleft.com.

Ref. 53.13

Jogos PSX2

Resposta ao leitor Anónimo - Telemóvel

Dos leitores: Dark_Angels
Não te preocupes com a entrada da PSX2 porque isso não quer dizer que a Sony deixe de fazer jogos para a PSX. Esta sempre irá ter jogos recentes.

Socorro

Ref. 54.1

KKND Krossfire

"Gostava que me enviassem, mesmo por E.Mail, a "Imortalidade" e/ou "vidas infinitas" do jogo KKND Krossfire. Quando é que sai o jogo "WARCRAFT 3"?"
Pedro Abrantes

Ref. 54.2

Roms PSX para PC

"Gostava de saber aonde posso arranjar roms de PSX para PC. Atenção: o meu PC não pode aceder ao freeroms (se não faz um "crash")."
Ricardo Mata

Ref. 54.3

Indiana Jones

"Eu segui as instruções da super jogos nº46 no nível Shambala Sanctuary, eu faço tudo só que depois de fazer crescer a planta vou para a entregar à mulher sagrada mas ela não a aceita. Eu não sei inglês mas penso que ela me pede um tesouro e eu não consigo passar dali."
Fernando Fandango

Ref. 54.4

Final Fantasy

"Gostava que me dissessem como é que se usa a ability da GF Siren (move-find)e como é que se mata o Raijin e a Funjin no Lunatic Pandora por cima do "Tears Point"."
Ricardo Mata

Ref. 54.5

Heavy Metal FAKK 2

"Gostaria de saber alguns truques para este jogo. E se é possível, tal como a Lara Croft, jogar com personagem "menos vestida"."
Carlos Alberto

Ref. 54.6

Fifa 2001

"Será que alguém tem truques para este maravilhoso jogo?"
Luis Santos

Ref. 54.7

SkullMonkeys

"Tenho um jogo bastante antigo de PSX, o SkullMonkeys, e gostaria de ter algum truque ou dica sobre como passar mais facilmente os níveis."
Pedro Santos

Ref. 54.8

Spider Man

"Queria saber como se põe outros fatos no Spider Man. E também qualquer outro truque que achem importante."
Ricardo Pinto

Ref. 54.9

Vários Jogos PC

"Peço a vossa ajuda para os seguintes jogos:
NHL 2000; Need for Speed High Stakes; Quake 3 Arena; Soldier of Fortune; GTA2; Carmagedon TDR 2000; Nascar 2000; Super bikes 2000; NBA Inside Drive 2000."
João Luciano

Ref. 54.10

Game Cube

"Alguém sabe alguma coisa da nova consola da Nintendo, a Gamecube, nomeadamente: data de saída em Portugal, quanto vai custar e jogos para já em fase de desenvolvimento; pois eu tirei uma apresentação da consola da internet e achei espectacular."
Sérgio Oliveira

Ref. 54.11

Nightmare Creatures

Uma das vezes que escrevi para a SJ foi para saber como se inseria a expressão everywhere que acabei de descobrir nas várias tentativas que fiz.
Agora que já estou naquele que penso ser o ultimo nível, ROOFS, gostava que alguém me dissesse como se mata o bichano final. Já tentei tudo e não consigo."
José Neves

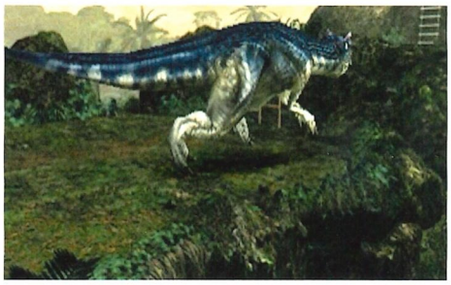
Ref. 54.12

Polémon Amarelo

"Como é que eu acordo o pokemon (snorlax) que dorme na minha passagem, logo no caminho para o Rock Tunnel, isto na versão Pokémon amarelo para Gameboy.
Será que preciso mesmo de apanhar os 30 pokemons diferentes que farão com que o ajudante do prof. Oak me dê o Itemfinder?
Cátia Rodrigues

Dino Crisis II

A grande sequela está a chegar...



Do leitor Ricardo (Dark Angels)

Pois é, Dino Crisis está de volta, e traz com ele muitas novidades que farão os jogadores tremerem de medo, pois os dinossauros são mais e melhores.
Para quem não se lembra, Dino Crisis foi um dos jogos de maior sucesso em 1999, que se integra no género de survival horror que só podia sair directamente da mente de Shinjy Mikami, o grande génio do horror que já criou grandes títulos, como Resident Evil: Code Veronica (o melhor de todos).
Neste regresso de Regina, a Capcom conseguiu torná-lo ainda mais perfeito do que já era, ao introduzir novos movimentos, novas armas e claro uma Regina totalmente remodelada, apesar de já estar muito boa.
Apesar de, no primeiro episódio, Regina e os seus companheiros terem sobrevivido na ilha, e terem prendido o maquiavélico Dr. Kirk, o terror volta de novo, pois a terceira energia volta a fazer das suas e desta vez as coisas foram longe demais.
Desta vez a culpa foi do governo, que resolve continuar as investigações do Dr. Kirk, e o resultado saltou à vista: Edward City desapareceu do mapa, dando lugar a uma selva do passado. É claro que o governo não vai deixar os créditos por mãos alheias, e decide, formar uma equipa, que viajará no tempo até ao local, que antigamente era Edward City. Como não podia deixar de ser, Regina faz parte dessa equipa, e mais uma vez terá que enfrentar o seu maior pesadelo. Mas como não se pode fazer tudo sozinho, contará com a ajuda de um companheiro de equipa, que ao que parece, se chama Dylan, e que juntos tentarão, recuperar a Terceira energia para o governo, até que depois outra prioridade se impõe: sobreviver.

Uma das grandes inovações deste novo episódio reside no facto de agora podermos mergulhar, num lago ou rio, para atravessar para um outro local, ou para ir buscar qualquer objecto ao fundo. Mas, nem tudo é um mar de rosas, porque nem debaixo de água estaremos sossegados, já que lá também teremos de enfrentar dinossauros aquáticos, que não ficam nada atrás dos outros, pelo contrário, conseguem ser ainda mais terríveis. Mas, não conseguem ser mais terríveis do que o gigantesco Tiranossauro. Pois é meus amigos, o T-Rex está de volta, e preparem-se para mais aparições do que anteriormente, e ainda mais terríveis.
Mas também nem tudo é mau, porque desta vez podem contar com um arsenal completíssimo, e muito mais eficaz do que da outra vez, pois estão denominados como anti-dinossauros, e estão preparados especialmente para acabarmos com eles. Contem ainda com outra surpresa, a possibilidade de usarmos duas armas ao mesmo tempo, ao invés de uma, porque também se não fosse assim morreríamos no mesmo instante, já que agora iremos enfrentar, ao mesmo tempo, sempre mais do que um dinossauro (excluindo a parte do T-Rex e outros), ao contrário do primeiro Dino Crisis.

Outro alvo de alterações foi o menu que agora se encontra divinal, pelo que posso afirmar que não há nenhum outro jogo que tenha um menu tão espectacular, e tão bem feito, como este. Bem ao estilo de Pokémon (não se assustem com a referência, pois não tem nada a ver), os nossos heróis vão poder evoluir, tanto em termos de força, rapidez, perícia, entre outros. Dentro do menu existe um caracter que permite saber a quantas vamos, ou seja, quanto temos de força, rapidez e por aí fora, o que é muito eficaz e ainda torna o menu mais "estiloso" e agradável. É claro que para evoluirmos teremos de lutar (por isso a referência a Pokémon) contra vários dinossauros, mas é claro que cada personagem tem os seus próprios atributos. Regina é boa, em agilidade e rapidez, enquanto que Dylan tem muita força bruta. Ao derrotarmos os dinossauros iremos ganhar pontos que podem servir para vários efeitos: comprar armas, munições e até medicina.

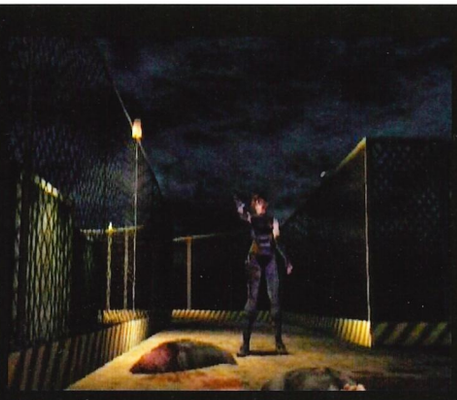
Em termos de dinossauros, nesta sequela irão aparecer 10 tipos diferentes, o que aumenta ainda a diversão do jogo, no sentido de não estarmos sempre a enfrentar os mesmos tipos de dinossauros e, assim o jogo perde monotonia (apesar de não ter nenhuma).
Graficamente, e pelo que já vi, está completamente deslumbrante e, arrisco em dizer que serão os melhores gráficos Playstation até hoje feitos. Os produtores conseguiram fazer uma obras prima que ganha, pelas texturas, contornos, desenhos dos dinossauros, cenários e principalmente pelo nevoeiro, que está simplesmente de cair para o lado.

Na jogabilidade não há muitas inovações, a não ser aquilo que já referi acima, e que mudam em muito o jogo.
O som continua arrepiante como sempre, com os rugidos dos dinossauros enfurecidos a porem-nos os cabelos em pé.

Até ao lançamento do jogo, ainda teremos de esperar algum tempo, mas Dino Crisis II promete e muito...

Ficha Técnica:
Plataforma: Playstation
Género: Survival Horror
Editora: Eidos
Produtora: Capcom

Dino Crisis



Do leitor Simão (Power Players)

Um dos jogos de "survival horror" que mais furor fez junto dos utilizadores PlayStation foi, sem dúvida, "Dino Crisis". A Capcom sempre foi e sempre será a maior e melhor companhia de jogos de terror, tendo dominado os anos 90, começando com a série "Resident Evil" em 1995. "Dino Crisis" é uma simples - e pobre - conversão consola para PC, que me deixou surpreendido pela sua fraca qualidade gráfica. Não sei o que anda a passar pela cabeça dos programadores, mas estas simples conversões PlayStation- PC já me enervam! O caso mais gritante é "Final Fantasy VIII" que quando vamos a salvar o jogo pergunta-nos: "save to which memory card?"!!!!
Bem, agora centrando-me no jogo fiquei mesmo muito desapontado, a resolução máxima é de 640 x 480, o que faz com que os gráficos nos façam regressar ao tempo de 1996. Os menus são super indefinidos, as personagens estão cheias de pixels, os cenários são horrorosos, e o céu mete dó!

A nossa equipa vai a uma ilha tropical e quando chega lá encontra corpos mutilados, e a partir daqui controlamos Regina, a heroína, e com umas armitas vamos dar cabo dos dinossauros. O enredo faz lembrar "Jurassic Park" mas num contexto mais futurista. O horror impera aqui, e a cada esquina podemos levar sustos dignos dos filmes mais horrorosos de Hollywood. Os dinossauros são extremamente matreiros e muitas vezes fazem-se de mortos para nos enganar. Os dinossauros variam desde os super velozes velociraptores, até aos gigantescos e assustadores T-Rexs. A nossa personagem pode controlar até uma arma ao mesmo tempo, podendo disparar e andar ao mesmo tempo.

Os dinossauros são extremamente difíceis de se matar e na maioria das vezes o melhor que podemos fazer é fugir e evitá-los. Os ambientes são por vezes claustrofóbicos, pois passam-se dentro da base, em locais de ventilação e em armazéns pequenos (que geralmente têm umas criaturazinhas "amorosas" prontas para nos comer vivos!!). Destaque para o excelente trabalho de câmaras que nos fazem crer que estamos mesmo dentro do jogo, e também para o som que nos faz arrepiar de suspense.

Se me perguntarem se o que penso do jogo, responderei que o jogo é mais marketing e nome do que propriamente qualidade...
Mas é natural que os possuidores de PCs comprem este título, já que dentro deste género não têm muito por onde escolher.

Ficha Técnica:
Plataforma- PC CD-ROM
Género- Terror
Editora - Capcom
Distribuidora- N/ disponível

Tropico

Do leitor Barroso (Dark Angels)

Vem aí Tropico. Um novo modo de jogo espera os aficcionados dos jogos de estratégia e não só. Tropico promete deixar muita gente de olhos em bico.

Neste jogo poderás ser um presidente muito bondoso ou um verdadeiro tirano, como preferires, mas se optares pela segunda hipótese aviso que não irás durar muito tempo no poder porque as revoluções irão começar a suceder-se e não terás mão à medir.

A Pop Top Software foi basear-se na ilha de Fidel Castro para construir este jogo não se esquecendo da história recente do país nem das relações com os países estrangeiros tal como as relações com a população.
Antes de começares a jogar, terás de definir o tipo de terreno da ilha, que vai ter influência no jogo na medida que quanto maiores forem os desníveis do terreno maior a dificuldade de deslocação da população.
Quando a ilha estiver ao teu gosto terás de definir as características do presidente que irás representar, tal como as habilitações literárias, empregos anteriores qualidades e defeitos. Estas características irão interferir na dificuldade do jogo tornando-o mais fácil se colocares que foste advogado e que não tens defeitos. Por outro lado, irás tornar o jogo mais difícil se colocares que a tua profissão tiver sido a de funcionário da construção civil e que fostes alcoólico, o que não seria agradável quando, no final do ano, fores fazer o discurso á nação, um ponto importante para a opinião dos habitantes acerca do seu Presidente, o que poderia dar origem a uma revolução e consequentemente levar-te a perder o jogo.
Para conseguires levar o teu cargo sem grandes preocupações deves construir leis que favoreçam as populações em geral, aumentar os salários, aprovar leis da segurança social e muitas outras leis que serão indispensáveis para o bom funcionamento e bom ambiente da ilha.
Os habitantes, começam por serem agricultores, mas conforme a evolução das indústrias a população irá dedicar-se a outras profissões, podendo até deixar o seu emprego para se dedicarem a outro tipo de trabalho que os favoreça mais.
Outros estudam para obter um emprego cada vez melhor, o que não é habitual de ver nos jogos de estratégia. Os habitantes da ilha vão evoluindo, crescem, estudam, trabalham e até se reformam acabando pormorrer. A população só aumenta se os habitantes casarem e tenham filhos. Se seleccionares um habitante terás acesso a todas as pessoas que constituem a sua família e se te der na real-gana e matares esse habitante os da sua família e amigos zangam-se com o presidente e podem dar inicio a uma revolta. Se por acaso alguns habitantes ficarem descontentes com o modo de tu governares tornam-se rebeldes e escondem-se nas florestas organizam-se em grupos elegem um líder, depois tens que saber lidar com os rebeldes e se a força militar da ilha for poderosa tens mais é que matar os elementos perturbadores. Se falhares, os rebeldes tomam o palácio presidencial e... game over. Mas, se as condições de vida melhorarem podem até voltar para a aldeia e voltarem a fazer parte da população activa. Vão existir mais de 100 edifícios diferentes como as normais quintas e minas, até aos casinos e estações de rádio, todos eles fazendo lembrar os edifícios tradicionais das Caraíbas.
A interacção com o funcionamento destes edifícios será também impressionante, permitindo, para além de definir o número de trabalhadores e salário, controlar as máquinas do casino ou decidir a programação da rádio para assim controlares melhor a população.

Quanto ao que toca ao aspecto gráfico e sonoro de Tropico está óptimo. No jogo é tudo muito colorido, com cores fortes e quentes tradicionais da zona. Para além de permitir uma resolução até 1600 vezes 1200. Quanto ao som, podem contar com músicas latinas, que encaixam perfeitamente ao jogo.
Só nos resta esperar por esta maravilha.

Command & Conquer: Red Alert 2

Do leitor Tiago Farrajota aka GrandeNaboVerde

Um dos jogos com maior sucesso em 1996 foi Command & Conquer: Red Alert. E agora, 4 anos depois, a Westwood lança o seu sucessor. Red Alert 2 continua igual a si próprio, temos de recolher recursos que se transformam em dinheiro, o qual gastamos a melhorar a nossa base e a construir novos veículos de destruição. A história do jogo passa-se após a vitória dos Aliados sobre os Soviéticos, os quais após a derrota elaboraram um plano para invadir os Estados Unidos. O ataque apanha os Americanos de surpresa e para piorar as coisas estes desenvolveram uma forma de controlar as mentes, tanto dos soldados como dos civis; a nós cabe-nos escolher se queremos ajudar os Estados Unidos ou então esmagá-los completamente. Red Alert 2 melhorou bastante ao nível dos gráficos e das novidades, mas de resto pouco mudou, todo o interface se mantém igual e claro, muito simples de jogar. Existem diversas unidades e construções novas, mas é importante de citar que a Westwood se esforçou bastante para equilibrar as coisas entre as facções, para não existirem grandes desvantagens, vendo que este jogo promete muitas horas de vício on-line era chato que todos escolhessem os Aliados ou os Soviéticos. Nas novas construções posso dizer que existem umas muito interessantes, como por exemplo o Weather Control Device dos Aliados que nos permite controlar o tempo, e claro enviar umas belas tempestades ao inimigo; pelo lado dos Soviéticos aparece uma bomba atómica capaz de dizimar muitas unidades e edifícios. Outra coisa que melhorou significativamente foi a inteligência artificial dos adversários e as capacidades de defesa das unidades; depois de um Tiberiun Sun um pouco borrado e com pouca definição a Westwood tentou melhorar e conseguiu, agora temos viaturas e edifícios bem detalhados e de design atraente. Outra nota vai para os cenários, alguns dos quais têm edifícios conhecidos como a Torre Eiffel, a Casa Branca, é nestes cenários que decorrem as 12 missões que existem para as duas facções. Em suma, fica aqui um bom jogo, tanto para cumprir missões como para jogar online, mas dando a minha verdadeira opinião penso que já é altura de variarem um pouco de estilo, pois este título é um género de Red Alert lavado e vestido com outra roupa, ainda não é este jogo que me tira o vício do Age of Empires 2: The Conquerors.

Koudelka

Uma nova geração de RPG's

Do leitor Ricardo [Dark Angels]

A neblina que envolvia este projecto dissipou-se e agora só ficou o jogo! Mas, indo por este caminho, o que é concretamente Koudelka? Pois é, na realidade Koudelka é um RPG, mas tudo ou nada tem a ver com o género.
Não conseguindo fugir às evidências, este título deve ser comparado a Resident Evil, pois tudo o que vemos ao estarmos a jogar mais parece RE. Começa pelo visual, que é muito parecido e, em vez de enfrentarmos os zombies em tempo real (se bem que o menu não o é), teremos de o fazer à boa maneira dos RPG's, ou seja combates por turnos. Esta característica é das únicas que o torna um verdadeiro RPG, e que por sinal está muito bom.
A história passa-se numa estranha ilha, onde Koudelka, a personagem principal do jogo, que é médium, resolve investigar um antigo mosteiro, pois correm boatos de que criaturas horríveis vivem lá. Ao chegar ao castelo, e à medida que vamos desenvolvendo o jogo, iremos encontrar mais duas pessoas, neste caso masculinas, um caçador de tesouros e um padre, que estão lá à mesma hora e com objectivos idênticos, que se podem muito bem adivinhar pelas suas profissões.
É claro que as cenas mais importantes do jogo estão em pleno FMV que, modéstia à parte, são do melhor que há na Playstation. Dificilmente encontrarão algo assim, com uma definição incrível e um detalhe de encher o olho. Mas é mesmo só isto que está muito bonito, pois os gráficos estão muito inferiores ao que - apesar de pouco - a Playstation pode fazer, mas também o que se esperava mais de um jogo para a Playstation?
O que está na moda agora é fazer cenários pré-renderizados e personagens 3D, o que não é bem o que devia ser feito, contando com o que se está a passar com as outras consolas, de destacar a Dreamcast que, para já na minha opinião, é a consola com mais jogos originais. E, não me venham dizer que a PS2 tem superioridade técnica, pois se a tem realmente, tem-na usado decentemente? É óbvio que não, e não vale a pena discutir pois sabem muito bem que neste momento não há nenhum jogo excepcional para a PS2 (excepto alguns casos como The Bouncer). Estão a "tentar impingir-nos" de que MGS2 vai explodir com o mercado de vendas, mas que trás de novo? Tenham piedade...
Mas, não vamos divagar, senão perco-me. Como estava a dizer, os gráficos deste jogo poderiam estar muito mais cuidados, e é uma pena, porque senão o jogo levava muito mais do que o que merece. Este é um dos aspectos com o qual a Infogrames se poderia ter esmerado mais, mas não desanimem pois ainda há alguns bons como é o caso do som.
Em termos de som o jogo está excelente, e as vozes estão um espectáculo, porque o jogo foi concebido originalmente em inglês, e não em japonês, o que por um lado me desilude um pouco (pois quem sabe fazer jogos mesmo bons são os japoneses, especialmente RPG's, e podem apostar que se este jogo tivesse sido feito por japoneses, ficava muito melhor do que ficou). Mas o som está realmente bom e contém com uma atmosfera de puro suspense.
A jogabilidade está igual á dos outros RPG's e não se pode dizer muito sobre ela, pois de tantos títulos que saem do género RPG, já toda a gente está habituada ao modo de processo da jogabilidade.
A sua duração é muita, pois passar 4CD's não é brincadeira e derrotar aqueles monstros também não o é, o que dá ao jogo mais um ponto a seu favor. A Infogrames bem tentou mas não conseguiu. Não o aconselho...

Ficha Técnica:

Plataforma: Playstation
Género: RPG
Editora: Infogrames
Produtora: Infogrames

ISS 2000

Do leitor Simão [Power Players]

"ISS 2000" será um dos primeiros títulos da nova consola da Sony, e também um dos primeiros jogos de futebol da tão ansiada PlayStation 2. O jogo já foi lançado no Japão, e segundo a imprensa japonesa desilude um pouco. A KCET apostou num motor idêntico ao da linha N64, ao contrário da linha PS, que deliciou os fãs da série com a última versão PS chamada "ISS Pro Evolution".
Muito sinceramente prefiro as versões PS do que as N64, pois a jogabilidade da N64 é um pouco simples de mais, além de ser mais estilo arcade. Não compreendo muito bem por que é que a KCET apostou num motor da N64, sendo as versões PS tão boas...

A tão popular barra da potência de remate foi retirada, e tal como na versão N64 temos que premir o botão durante um certo tempo, quanto maior for esse tempo mais potente será o remate/passe.
As fintas estão bem representadas e algumas são difíceis de realizar, por isso é bom treinar todos os movimentos e fintas no modo treino. Uma falha grave das versões N64 passou-se para a versão PS2, ou seja, estou a falar dos guarda redes que estão a precisar de super cola para agarrar os remates! Os "keepers" não apanham as bolas por mais que elas vão devagar e tem uma tendência para defenderem todos os remates, tipo os do FIFA.

Mais uma vez os nomes oficiais ficaram de fora e teremos o já habitual editor de nomes e atributos. Mas para remediar o mal feito temos equipas sub-23 com nomes verdadeiros, visto deste ponto de vista até nem é

Jet Set Radio

Do leitor Simão (Power Players)

Os vândalos dos patins em linha estão quase a chegar à Dreamcast. Estou obviamente a falar de "Jet Set Radio", que é um jogo super divertido. A Sega é uma perita em fazer jogos com extrema liberdade de movimentos, a que se juntam a originalidade e divertimento. "Jet Set Radio" parece não querer fugir à regra e mostra-se como um dos jogos candidatos a jogo do ano de 2000. A acção passa-se no Japão, numa cidade denominada de Tokyo-To (a actual cidade de Tóquio num cenário futurista) e controlamos um grupo de jovens cujo hobby é pintar as paredes recorrendo aos mais variados graffitis.

Mas não pensem que o jogo irá ser fácil, longe disso. É que pintar as paredes não é assim tão fácil como os leitores estão a pensar, pois teremos que fugir da polícia, para além de termos de enfrentar os gangs rivais. Os nossos objectivos são-nos dados no início dos níveis, e os nossos objectivos são quase sempre os mesmos, ou seja, temos de pintar umas certas zonas que estão assinaladas nos nossos mapas, e que durante o jogo somos ajudados por umas setas (estilo "Crazy taxi").

Durante o jogo corremos quase sempre contra o tempo e contra o nº de latas de graffiti que temos. Não pensem que as latas são infinitas, pelo contrário elas escasseiam e no meio das nossas acrobacias loucas temos também de tirar tempo para encontrar latas. Há desenhos em que apenas precisamos de uma cor mas também há desenhos em que precisamos de misturar cores, e portanto temos que aproveitar e gerir muito bem o nº de latas de graffiti. Todo o ambiente do jogo é super louco, e a polícia tem uma IA muito apurada.

No princípio do jogo somos perseguidos apenas por pequenos grupos de polícias que são facilmente despistados, mas ao longo do jogo a sua IA aumenta consideravelmente, assim como o seu "arsenal bélico", por outras palavras apenas quero alertar os leitores de que os polícias têm meios bem eficazes para nos parar, como cães, bombas de gás, pistolas mísseis!!

Os gráficos do jogo são completamente inovadores e o único jogo semelhante (graficamente) que conheço no mercado é o "Um Jammer Lamy".
Os gráficos são mesmo impressionantes, e combinam o 3D com o 2D, isto tudo de uma maneira espectacular.
Os gráficos fazem lembrar os livros de B.D. , e utilizam uma técnica especial na sua constituição. Apenas lhes digo que nunca viram gráficos como estes.
O estilo desenho animado e o brilhantismo dos gráficos são no mínimo de louvar e chorar por mais!

Para que os leitores vejam que não estou a gozar aconselho-os a dar uma vista de olhos no site da Dreamcast (www.dreamcast-europe.com).

Passando para a parte do controlo do jogo reparei que o jogo se baseia na jogabilidade de títulos como "Tony Hawk's Skateboarding" e "Crazy Taxi".

A espectacularidade dos movimentos não é essencialmente importante para pintarmos as paredes, mas para chegarmos a locais que à primeira vista parecem impossíveis de alcançar e também para fugirmos às perseguições infernais da polícia, teremos de dominar bem os movimentos do nosso "Vândalo". Até agora tive a oportunidade de jogar a versão Japonesa completa e uma beta da versão Americana, e em ambas apenas é suportado unicamente o controlo analógico, sendo o botão digital dispensável. Eu não tenho queixas em relação a este pequeno aspecto, pois jogo com bastante frequência com o stick analógico, mas há pessoas que apenas se dão bem com o stick digital...aqui está um problema que a SEGA terá de resolver na versão Europeia, mas segundo o que tenho lido na net o botão digital não possibilitará controlo durante o jogo (comecem já a treinar o stick analógico no "Tony Hawk's Skateboarding"...).

É destes jogos que a SEGA precisa para afirmar a sua Dreamcast no mercado mundial, e eu penso que "Jet Set Radio" será um marco na história da DC em particular, e na história dos vídeo jogos em geral.

Dezembro será o grande mês da SEGA, ora vejam bem o leque de excelentes jogos a sair nesse mesmo mês: "Shenmue"; "SEGA GT"; "Metropolis Street Racer" e "Jet Set Radio". Dezembro é o mês do Pai Natal lembram-se?

Ficha Técnica:

Plataforma- Dreamcast
Género- Acção
Editora- SEGA
Data de saída - Dezembro 2000

mau de todo, pois os sub-23 serão os craques do futuro. Graficamente o jogo encontra-se a bom nível e não é difícil distinguir os craques do desporto rei. Os relvados estão na minha opinião maravilhosos, e todo o ambiente à volta do estádio, fazendo-nos crer que estamos mesmo "in loco" a assistir á partida e a gritar pelos jogadores. Para além dos habituais modos de jogo há um modo intitulado de "success mode" que é basicamente um modo carreira. Neste modo começamos com uma equipa jovem e desconhecida cujo objectivo é levar todos os nossos jovens jogadores á selecção do seu país.

A taxa de frames por segundo é, segundo a crítica japonesa, muito lenta chegando por vezes ao ridículo de o jogo parar por breves momentos quando nos encontramos no centro do campo com muitos jogadores amontoados.

Ainda não são conhecidas as equipas e selecções que vão integrar este título mas em princípio as equipas serão as mesmas que existem em "ISS Pro Evolution".

"ISS 2000" é um jogo que está a ser feito a "meio gás" e que com os escassos meses que faltam para a saída da nova consola da Sony, duvido muito sinceramente sobre a qualidade deste jogo.
Se as minhas dúvidas se confirmarem, e este jogo for o que eu(nós) estamos a pensar... será um dos maiores desastres da saga "ISS". Rezemos para que isto não aconteça!

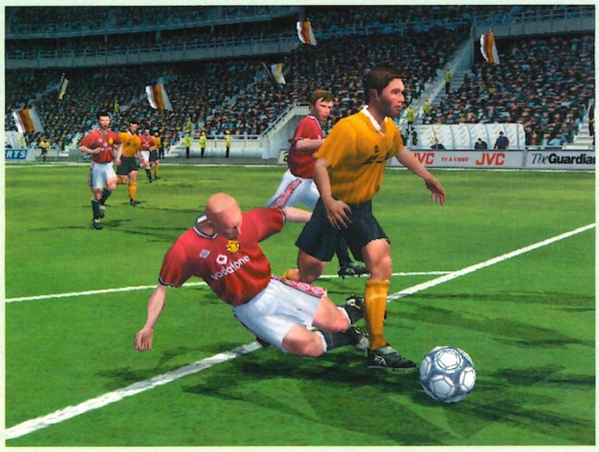
Ficha Técnica:

Plataforma- PlayStation 2
Género- Futebol
Editora- Konami
Data de saída - Não Disponível

FIFA 2001

Do leitor Simão (Power Players)

Há umas edições atrás fizemos um pequeno preview sobre o que iria ser "FIFA 2001", e agora que já temos mais informações sobre o jogo resolvi fazer um novo preview com mais detalhes sobre este título bombástico. Tenho a certeza que a maioria dos portugueses já começam a ficar fartos da série "FIFA" e também das licenças sobre os Mundiais de Futebol e Europeus de Futebol. A comprovar a minha tese joguem o "EURO 2000" e vejam que entre ele e o anterior "FIFA 2000" não há a mínima diferença.



Mas será que este novo "filho" da EA será um "Dejà vu"? Todos nós esperamos que não seja assim pois uma série com tanto prestígio não pode morrer assim. A EA desenvolveu o jogo para três plataformas: PC CD-ROM, PlayStation 2 e também para a velhinha PlayStation. "FIFA 2001" será aliás, um dos primeiros títulos para a super consola da Sony - a Sony pensa em tudo...lançar uma consola tão famosa com um título não tão menos famoso - que promete fazer furor. Em 1999 quem deu a cara ao jogo em Portugal foi o nosso Rui Costa (será que ele vai voltar ao Benfica com o Sr. Manuel Vilarinho???!!!), depois em 2000 foi o "puto" Simão Sabrosa e agora em 2001 será o nosso conhecido Sá Pinto. Não comecem já a cantar porque Sá Pinto é a única coisa "portuguesa" presente no(a) (capa) do jogo, é que parece que ainda não foi desta que a EA conseguiu a licença do campeonato português e nem da selecção Portuguesa. Apenas poderemos jogar com Figo no Real Madrid, Simão no Barça, Rui Costa e Nuno Gomes na Fiorentina, etc...
Enfim, Portugal é um país pequeno...vocês sabem do que eu estou a falar...

50 selecções mundiais, mais 17 ligas estarão presentes em "FIFA 2001": Campeonatos Inglês, Italiano, Francês, Espanhol, Turco, etc. Os equipamentos e patrocínios das equipas serão todos oficiais e estarão bem visíveis, sendo facilmente identificados. O controlo de jogo será super viciante e há agora uma novidade que é uma barra de potência de remate muito idêntica a "ISS Pro Evolution". Rapidez e espectáculo serão as palavras de ordem, não fugindo à tradição, com remates espectaculares de fora de área, cruzamentos milimétricos para a finalização dentro de área,

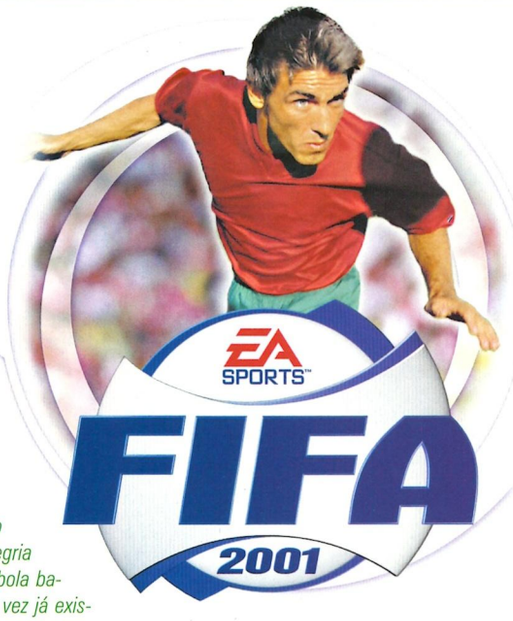
Haverá melhor simulação?

Do leitor Tiago Costa

"Apoio a 300% a ideia de todos os leitores que participam e pontuam na SuperJogos receberem o cartão de sócio e ficar de uma vez por todas comprovado que a SuperJogos é a melhor revista de Jogos de Vídeo que existe.
Apoio também a ideia de não porem sempre os mesmos intervenientes na revista: dêem a oportunidade aos mais novos! Bem depois desta introdução deixo-vos com o meu artigo do mais brilhante jogo de Futebol para PC, FIFA 2001, que adquiri à bastante pouco tempo mas já deu para escrever uma boa opinião."
Tiago

Penso que não? Desta vez a equipa da EA Sports excedeu-se a si própria criando o melhor e mais brilhante jogo da série FIFA, sendo este novo título o mais perfeito de todos. Até parece que estamos a ver televisão e que os jogadores são reais, o 3D usado foi do mais perfeito que existe na era moderna dos videojogos criando cenários de jogo renderizados ao máximo. Os jogadores foram muito melhorados desde FIFA 2000, visto que EURO 2000 foi um total fracasso para o pessoal da EA, mas de quem estava à espera dum jogo tão mau como o EURO engana-se: FIFA 2001 é tudo o contrário de EURO 2000.

Os jogadores neste novo título até falam e refilam com o arbitro se estão zangados. Por outro lado ouvem-se as vozes de alegria dos mesmos se por ventura a bola balança a rede adversária. Desta vez já existem fiscais de linha !!ALELUIA!! eram um erro que a EA vinha a cometer desde sempre e que agora foi corrigido, mas um dos erros que permaneceu foi a não exibição do segundo amarelo após uma dura falta, ou seja, se o jogador já tiver o amarelo e se merecer receber outro o árbitro mostra de imediato o vermelho o que já se vem repetindo nas várias edições de FIFA. Como é que não se pode reparar num erro tão claro!!!



Desta vez as câmaras de televisão, bem como o cameraman e os homens das fotografias, já estão em 3D e mexem-se consoante para onde a bola for, um pormenor interessante que não escapou aos técnicos da EA. O que ainda continua muito fácil é marcar golos até na dificuldade World Class. E já agora, por falar em dificuldade de jogo, se estão à espera de um FIFA que em World Class conseguem fintar tudo e todos e marcar golo, estão redondamente enganados. A dificuldade de jogo subiu consideravelmente, por isso aconselho a começar a jogar só em Profissional e depois de muitas horas de vicio e treino aí poderão passar para a dificuldade máxima.

Este brilhante título só peca por continuar a faltar a 1ª liga Portuguesa e a por faltar a selecção Nacional. Alegadamente esta falta deve-se aos responsáveis pelo futebol português que não autorizam a sua colocação no jogo. MAS na capa de jogo até aparece um jogador português: Sá Pinto é desta vez o eleito (nota da redacção: sim, é português, mas porque razão a EA não o admite, afirmando que se trata de uma vedeta do Real Sociedade? Como diria o Diácono Remédios, lá por não gostarem do Sporting...não havia nexessidade!).
A banda sonora está bastante boa composta por grandes nomes como Moby e outros o que falha neste jogo é a apresentação que é muito fraca.
Deixo portanto um aviso para quem gosta de jogos de futebol: atenção a este jogo!

saltos às bolas com encostos de ombros, entradas arriscadas, "cacetadas" à "Paulinho Santos", passes de desmarcação a rasgar as defesas contrárias(não estou a fazer Pub. ao jogo!)...
É claro que quando se utiliza a captura dos movimentos de jogadores destes jogadores: Paul Scholes, Edgar Davids, Gaizka Mendieta, Lottar Mathäus, Shimon Gershon, Puval Kuka, e do veloz Thierry Henry; resultado só pode ser explosivo.

As tácticas estarão também mais aperfeiçoadas e qualquer treinador de bancada vai poder pôr a sua equipa a jogar em pressing, defesa em linha, jogar mais defensivo com um libero, e mais umas dezenas de pormenores tácticos. Os modos de jogo são os já habituais: Exibição, Treino, Campeonato e Torneio (na versão PC há ainda a opção Multiplayer). Os comentários estão encarregues aos já conhecidos "Gentlemen" John Motson, Lynam e Lawrenson, que não trazem nada de realmente novo aos seus comentários. A parte gráfica pro-

mete ser a melhor de sempre na história da saga, e pela primeira vez os jogadores estão com as caras iguaizinhas às dos seus homólogos reais. O relvado está mais verdinho que nunca, o público vibra mais, os detalhes serão muitos e os bancos dos treinadores serão visíveis. Os contornos dos jogadores é que deixam um pouco a desejar, principalmente na versão PC. É claro que quando falo de gráficos não me estou a referir à versão PS, pois essa versão não terá nada de novo nos gráficos. O motor de jogo promete ser rápido, e a IA também promete ser mais afinada, principalmente as dos guarda-redes.
Gostava por último, de salientar que as tradicionais transferências e customização de equipas/jogadores e tácticas estarão, como era já previsível, presentes.

Estou com sérias dúvidas em relação a este jogo, é que por um lado está a melhor versão 2001 da série de futebol mais conhecida de futebol, e por outro lado pergunto-me se "FIFA 2001" não será apenas mais uma operação de marketing tipo "FIFA 2000" e "EURO 2000".
Para bem da indústria dos vídeo jogos (e também para bem da EA) é bom que o jogo seja a primeira opção, e pelo demo que joguei apostaria também na primeira opção.

Ficha Técnica:
Plataforma- PC CD-ROM, PS2 e PS
Género- Futebol
Editora- EA Sports
Data de saída- Novembro 2000

Quake III

Do leitor Simão [Power Players]

O In-Your-Face mais conhecido da história dos vídeo jogos prepara-se para fazer a aparição na Dreamcast. O primeiro "Quake" já data de 1996 e na altura bateu records de venda e também de Net. Esse "Quake" teve duas versões: PC CD-ROM e também para a já extinta Sega Saturn. Em 1998 surgiu "Quake 2" nos PCs e em 1999 apareceu também na PS. No início do ano de 2000 chegou até nós um jogo fantástico e cheio de acção chamado "Quake III Arena". Nessa altura apenas os possuidores de PCs o poderiam jogar, mas a SEGA tratou de arranjar quem convertesse o jogo para a sua consola de sonho e o resultado está quase à vista.

Desde já deixo a nota que "Quake III" é melhor no PC que na DC por motivos óbvios. Os gráficos(na DC) estão menos brilhantes mas mesmo assim não deixam de ser excelentes e de espantar tudo e todos. Os efeitos de "fog" e as texturas mais detalhadas foram abolidas na versão DC, para assim o jogo ser mais fluído, e ora vejamos bem, o jogo é um jogo de acção e para dar sempre rápido e fluído foi necessário mexer um pouco nos gráficos. Mas os efeitos de luz estão iguaizinhos aos da versão PC CD-ROM. O jogo não abranda quase nunca sendo a acção "non-stop" como já seria de esperar. O jogo manteve-se igual à versão PC e há até a opção Capture the flag. Mas "QIII" é um jogo virado para a net e este será um dos primeiros jogos a serem compatíveis com a net da DC e um dos mais jogados on-line. Mas isto tem um problema: apenas podem jogar 4 jogadores ao mesmo tempo, o que é uma pena, mas não se esqueçam que o modem da DC é de 33K e se pusessemos os 16 jogadores - como na versão PC - a jogar na mesma arena o resultado seria uma lentidão enorme.

As músicas de jogo são o mesmo rock da versão PC, assim como as vozes dos garanhões. Aliás, nunca gramei a música dos "Quake" e este "Quake III" não é excepção, portanto lembrem-se: sempre que jogarem "Quake III" lembrem-se de ter a vossa aparelhagem stereo a tocar Limp Bizkit ou Blink 182...não se irão arrepender!

O maior problema de "Q III" será sem dúvida o controlo. Jogá-lo no pad da Dreamcast é tarefa um pouco árdua e só mesmo um teclado e rato poderão salvar a situação. Nunca gostei de jogar "FPS" nas consolas, pois não dá lá muito jeito. Alegrem-se aí os leitores, "Quake III" é compatível com o teclado e com o rato da DC, mas podem sempre customizar o comando da DC a vosso bel prazer.

A versão que joguei foi jogada com um pad e até nem me saí mal, e os leitores deviam experimentar o jogo antes de o comprarem, pois "Quake III" é um jogo virado on-line e quem não tiver net não valerá a pena.
A sua data de saída está prevista para este Natal.

Ficha Técnica:
Plataforma- Dreamcast
Género- Acção
Editora- SEGA
Data de saída- Natal 2000

All Star Tennis 2000

Dos leitores Dark_Angels (Branco)

De novo o nosso querido Tennis Virtual mostra que este jogo infelizmente fica muito além daquilo que todos esperavam. Claro que o rei do Tennis Virtual "Virtua Tennis" parece que domina por completo toda a concorrência que se mete pelo seu caminho.
Sim, temos que dizer a verdade, All Star Tennis 2000 está muito longe de conquistar os amantes do Tennis Virtual. Cada problema deste jogo vai aparecendo à medida que as horas vão passando e como devem imaginar a nossa paciência começa a esgotar-se. Será que este jogo mostra alguns pormenores de qualidade? Não. Este jogo só tem de jeito as grandes figuras do Tennis como: Richard Krajicek, Barbara Schett, Gustavo Kuerten ou Lleyton Hewitt.
Este jogo encontra-se a baixo do nível normal, por isso torna-se difícil uma pessoa gostar deste título. Para ser sincero este jogo tem um gráficos já ultrapassados a 3 ou 4 ano, pergunto-me se os produtores deste jogo pararam no tempo.
No que diz respeito à jogabilidade pouco se altera, o nosso controlo sobre os jogadores é super difícil e dominarmos a força e a direcção da tacada é quase impossível.
Em resumo um jogo muito fraco, que para isso mais valia não ser feito. Este deverá chegar aos ouvidos dos Portugueses a 100km/hora e sair a 2000km/hora (rapidamente será esquecido).

FICHA TÉCNICA
Plataforma: PC-CD-ROM
Género: Tennis
Editora: Ubisoft
Site: www.ubisoft.co.uk

Gráficos: 50%
Jogabilidade: 51%
Som: 51%
Duração: 52%
Total: 52%

Drácula
A Ressurreição

Do leitor Maurício (mauricio_daniel@mail.pt)

"Mando-lhes aqui a minha segunda participação. Esta solucão não foi copiada e está na ordem com que eu acabei o jogo, por isso pode estar diferente das outras pois, como em qualquer aventura gráfica, esta é apenas uma das muitas formas chegar ao fim.
Queria também dar uma sugestão: a criação de um espaço da revista onde os leitores enviassem os erros estúpidos que encontram na Net ou que acontecem nos seus computadores."
Maurício

CD nº1

Depois do filme da apresentação que nos conta a história do jogo, começamos à frente de uma casa. Entras, falas com o bêbado à entrada e com a dona da casa, e vai para a cave que é ao lado de um armário vermelho. Desce. Aí também há um armário. Abre-o e apanha o telescópio. Sobe outra vez e vai para as escadas. Sobe-as e entra no quarto. Aí está uma mesa-de-cabeceira, empurra-a e sobe para cima dela, vira-te para a parede, apanha a maçaneta da porta e abre o alçapão em cima. Mete o telescópio no suporte que aqui se encontra. Não se faz mais nada aqui por agora, por isso sai da casa.

Vai sempre em frente, vira à esquerda nas tabuletas e segue em frente até ao cemitério. Entra e vai sempre em frente até à parede, vira à direita e apanha a picareta. Dirige-te para a porta da entrada, vira à esquerda vai até à campa que brilha. Usa a picareta e cava. Nesta altura passa um filme. Apanha o anèl do dragão porque este vai servir-te até ao fim do jogo.

Agora tens de ir até onde se encontram os homens que estavam na casa do principio, e que se foram embora quando entraste. Eles fazem os sacrifícios dos pássaros. Ao lado do cemitério, tem uma cruz grande ,vai sempre em frente e vai virando até veres um pássaro crucificado. Aí encontras uma fisga.

Volta à casa do princípio e fala de novo com todos.

Sai da casa, vai em frente, vira à direita nas tabuletas e depois à esquerda até encontrares uma casa onde está um homem que parece um "MONGA". Volta para trás até chegares à torre do principio do caminho para a casa do "MONGA". Sobe e usa a fisga nos pássaros. Volta à casa, entra, apanha o pau que está no chão e usa-o no "MONGA" e verás o que acontece. Vai ao barril e apanha a flauta. Segue até à beira do lado e apanha a faca.

Volta à casa inicial e vai ao quarto. Usa o telescópio. Usa a flauta no homem da ponte, sai do telescópio e usa a faca na corda que está à tua frente.

Sai daí e verás outro filme. Vai à porta do quarto (sem ser a que por onde entras), desce e vai revistar o corpo. Apanha as chaves e vai para a ponte. Vês um novo filme.

Quando voltas para trás, encontras uma espécie de poço. Vai até lá, usa uma das chaves que apanhaste no homem e entra. Vai sempre em frente até às escadas, sobe e apanha a vela que está na parede. Desce as escadas, vira à direita onde está uma parte escura, usa a vela no suporte que está na parede e apanha o gancho. Sai por onde entraste.

Vai até ao buraco por onde saíste da casa e usa o gancho no buraco. Vai ao quarto, desce as escadas e fala com a mulher. Recebe a chave que ela te dá, vai ao armário vermelho atrás de ti e usa a chave na gaveta. Apanha tudo e lê o diário. Desce para a cave. Mal entres, olha para baixo onde estão umas grades e usa o isqueiro na vela. Desce. Agora já vês uma espécie de barril. Vai para a

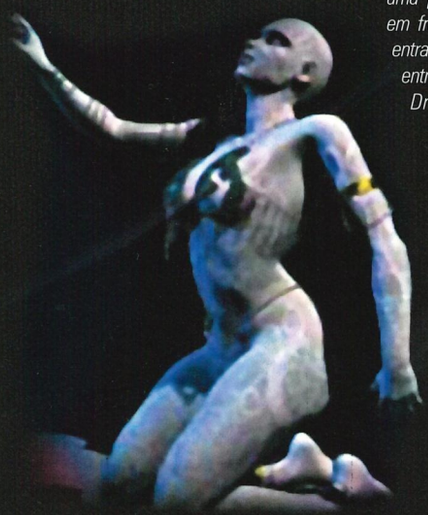
parte da frente (na parte pequena), usa a chave que estava na gaveta e usa depois o anel do dragão. Apanha-o de novo e entra.

Vai até ao fim do túnel. Está ai um carro velho. Vira à esquerda até encontrares uma porta. À esquerda desta está uma bola com o símbolo do anel do dragão. Usa-o e apanha-o de novo. A porta abre-se. Sai.

Volta à casa do "MONGA". Vai até à porta, usa a chave que te resta para a abrires e vai para a esquerda até onde estão um monte de barris. Em baixo está um pau. Puxa-o, entra na passagem que é um elevador, vira-te para a porta e à esquerda e fecha-a. Vê-se outro filme .

Quando começas, vai para a esquerda e depois para uma corrente. Usa o pau onde as duas correntes se unem. Depois dos paus caírem, apanha uma tábua e segue para a frente. Usa a tábua na parte escura. Vai sempre em frente e segue até encontrares um monte de pedras. Usa o pau e apanha o braço do esqueleto. Acende esse tipo de vela que encontras com o isqueiro e usa o braço do esqueleto para apanhares o ferro que está para lá das grades. Sai daí, vai para o lado direito das escadas e desce.

Agora encontras uma ponte à tua frente. Vai até à extremidade da ponte e usa o ferro que apanhas-te há pouco nas correntes. Atravessa a ponte, desce sempre porque as portas não abrem, vai na direcção do monte de pedras grande e entra no local escuro. Vai agora até uma subida que tem um carro, vai para trás dele e usa o ferro que ele tem



espetado e desces. No filme vês que há uma corda que cai. Apanha o gancho que ela tem. Sai daí e vai para o monte de pedras grandes. Entra e segue em frente até encontrares uma alavanca no chão. Usa o gancho na alavanca, volta ao carro que encontraste há pouco e usa-o de novo. Verá outro filme.

Agora segue em frente até a uma porta. Puxa-a, entra, vai até à roda ao fundo, usa o anel do dragão, apanha-o de novo, e sai. Segue agora em frente olhando sempre para o chão para encontrares uma lanterna, usa o isqueiro e apanha-a. Segue em frente até ao principio da ponte. Olha para baixo. Com alguma dificuldade, vês que o barril que estava no carro derramou-se. Usa a lanterna no líquido derramado para o incendiares. Passa agora a ponte, vai para o lado direito e segue em frente. Usa o ferro que está no chão e ADEUS CD Nº1!

CD nº2

Estás agora no castelo onde acaba o jogo, mas para isso ainda tens que fazer mais umas coisas e resolver mais enigmas, mas com a ajuda desta solução vai ser fácil.

Vai sempre em frente (não vale a pena subires as escadas porque a porta está fechada), vira à direita e depois vai em frente, vira à esquerda e desce as escadas. Usa o anel do dragão no quadrado que está à esquerda para abrires a porta e apanha-o outra vês. Entra, vai em frente, vira à direita, depois à esquerda e em frente. Acende a vela que está no pilar com o isqueiro e fala com a bruxa que te vai ajudar. Sai daí e sobe as escadas até ao cimo volta-te para trás e vez a bruxa. Faz de conta que sais e ela arranja uma porta na parede. Entra nessa porta, vai em frente, vira à direita, sobe as escadas e entra na porta. Segue sempre em frente, entra noutra porta e estás no quarto de Drácula.

Vai até à mesa com uma bola, que está no cento, e apanha a bola. Vai até ao outro lado da cama, abre a arca e apanha o quadro. Abre o livro e apanha o espelho pequeno e redondo. Volta à entrada do quarto e entra na outra porta ao lado da que por onde entraste primeiramente. Sobe, segue em frente até outra porta, e estás na biblioteca de Drácula.

Vai até à porta do outro lado mas não entres (se estiveres virado para a porta vira-te para a direita senão vira-te para a esquerda). Procura

bem na estante porque há um sitio para pores o espelho redondo. Depois de o pores, fecha essa coisa. Vai à escada das prateleiras e sobe. Enquanto sobes, cai uma carta. Apanha-a e sobe outra vez. Vais encontrar uma coisa redonda que vais usar. Dessa coisa vai sair uma luz. Segue a direcção indicada pela luz e abre as portas com fotografias. Embaixo tem uma gaveta. Abre-a e apanha tudo. Volta ao quarto e às escadas.

Vai à porta em frente, apanha as chaves que lá estão (Ops, esqueci-me da máquina !!). Volta ao quarto, entra na porta do lado, vai para o lado direito e vira à direita. Entra na porta e usa a máquina. Agora já tens caminho nas escadas para os outros lados. Vai à primeira porta do teu novo caminho, desce, vai sempre em frente, e usa a chave que tens no inventário na porta para a abrires. Vai à masmorra e fala com a bruxa.

Vai agora até onde estava o candeeiro que te fez a passagem nas escadas, e lá vais encontrar uma luva debaixo de uma chapa.

Vai novamente ao quarto e põe a bola de cristal onde estava a de madeira. Põe o quadro grande na parede e vai à lareira que tem uma coisa redonda. Olha, e põe os seguintes símbolos --- Leão --- --- cabra com rabo de peixe --- --- a mulher que está debaixo do leão ---. Com estes símbolos vais abrir uma passagem secreta. Entra nela.

Vai até ao fim e põe o anel do dragão à esquerda, sem esquecer de o apanhar de novo.

Apanha a espada e põe no lugar onde pusestes o anel do dragão e usa-a. Põe a luva na boca do leão, usa essa coisa redonda, põe o quadro no suporte e põe a chave na cara da esquerda. Apanha o diamante e a chave, volta a apanhar a espada e volta à biblioteca.

Usa a chave pequena no relógio e põe a medalha na cara que se virou. Vai ao globo e põe as seguintes coordenadas --- 40 AZUL --- --- 25 VERMELHO --- e usa o globo. Usa a espada nas costas da gárgula e depois o diamante na ponta da espada. Isto tudo abre uma passagem. Entra nela e sobe as escadas.

Vai ao livro aberto, usa es-sa coisa redonda que tu tens igual ao símbolo que está lá, e volta a apanhá-la. Abre a porta pequena e com essas bolas com letras tens que escrever --- SATOR OPERA ---. Apanha a cruz, vai à mesa do lado direito, e usa o livro que lá está. Apanha o ácido. Agora vai à mesa do lado esquerdo daquela onde estava a cruz e lê a carta. Agora desce as escadas que subiste e põe a cruz na parede antes de entrares. Isso abre outra passagem. Desce as escadas e vai para o lado esquerdo até uma parte com luz. Olha, usa o ácido na corrente e apanha o amuleto.
Passa um novo filme.
Agora vai para a esquerda da parte onde estava o amuleto e usa a alavanca que lá está. Depois vai para a outra ponta e usa a cruz na parede, vai para a passagem e sobe as escadas. Depois do filme segue para a frente e para a direita, usa o quadro no engenho que está na parede e depois usa-o. Põe depois o anel do dragão e volta para apanhares Mina.
Passa agora o filme do fim.

EA SPORTS

SUPER
JOGOS
EA SPORTS
FIFA
2001

Escape from Monkey Island

Por André Gomes

Depois da introdução:

Examina as brasas (hot coals) e usa-as.
Apanha as brasas.
Vira-te para o lado onde está o canhão e dá um chuto nas brasas de modo a acertar no canhão.

Acto I:

"Things to do on Melee Island when you're dead"

Melle Island

Parar o pirata que está a tentar destruir a mansão

No mapa vai às docas (Harbor), aqui apanha o tubo (popped inner tube) que está ao pé da máquina.
Vai à cidade e entra no SCUMM Bar.
Dirige-te ao cenário da direita e examina o balão que está na mesa do pirata bêbado.
Volta atrás e fala com os piratas que estão a jogar ao dardo, diz-lhes para tentarem acertar no balão.
Volta à mesa do pirata bêbado e apanha os aperitivos (Jerky Pretzels) que estão no recipiente.
Vai à mansão (no mapa) e aí tenta-te atirar do penhasco - Jump off cliff - bolas, não é desta!
Ao pé da porta de entrada da mansão está um cacto, aí usa o tubo (use popped inner tube at funny-looking cactus).
Agora oferece os aperitivos ao pirata que controla a catapulta.
Quando ele sair, baralha os controlos da catapulta.

Arranjar tripulação para o teu navio

Vai ao SCUMM Bar e fala com o pirata que está sentado na mesa.
Diz-lhe para se juntar à tua tripulação - Razão - para viajar até à ilha Lucre e conhecer os advogados da tua esposa.
Agora pergunta-lhe o que ele sabe sobre o Insult Arm Wrestling.
Diz-lhe mais uma vez para se juntar à tua tripulação e desafia-o para um "round" de Insult Arm Wrestling.
Aqui, o pirata (Mr. Cheese) vai-te insultar e tu tens de lhe "abafar" com as respostas correctas e vice-versa.
I: Today, by myself, twelve people I have beaten.
R: By the size of your gut, I'd guess they were eaten.

I: I've got muscles in places you've never heard of.
R: Too bad none of 'em are in your arms!

I: Give up now, or I'll crush you like a grape!
R: I would if it would stop your WINE-ING.

I: My ninety-eight year old grandmother has bigger arms then you.
R: Yeah. but we both got better bladder control then you do.

I: I'm going to put your arm in a sling!
R: Why, ya studying to be a nurse?

I: My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces!
R: I'm surprised you can count that high.

I: Hey, look over there!
R: Yeah, yeah, I know, it's a three headed monkey.

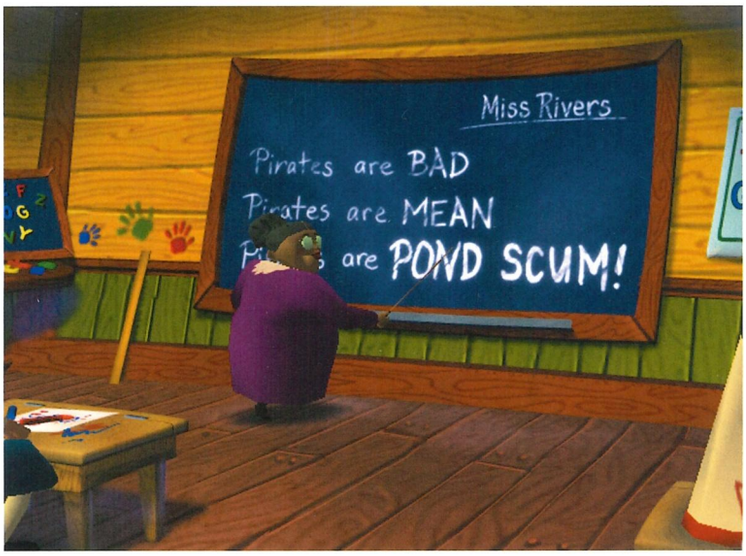
I: Your knuckles I'll grind to a splintery paste!
R: I thought that bean dip had strange taste.

I: Your arms are no bigger than fleas I have met.
R: So that's why you're scratching, I'd go see a vet.

I: People consider my fists lethal weapons
R: Sadly, your breath should be equally reckoned.

I: Only once have I met such a coward!
R: He must've tought you everything you know!

I: You're the ugliest creature I've ever seen in my life!
R: I'm surprised you never gazed at your wife.



I: My forearms have been mistaken for tree trunks.
R: An over-the-counter defoliant could help you with that problem.

I: I've out-wrestled octopi with these arms!
R: I'm sure that humbled creatures everywhere are humbled by your might!

I: Do I see quivers of agony dance on your lip?
R: It's laughter that's caused by your feathery grip.

Depois de o venceres, ele junta-se à tua tripulação, sai do SCUMM Bar e anda para a esquerda.
Fala com as duas pessoas (que afinal são Ottis e Carla, antigos amigos de Guybrush).
Diz-lhes para se juntarem à tua tripulação - Razão - vais-lhes arranjar bons empregos no governo (offer cushy government jobs).
Volta à mansão e entra. Em cima da mesa apanha o contracto (contract form). Mostra-o à Elaine e ela assina-o.
Apanha também o papel (government paper) que está em cima da cómoda. Examina-o e mostra-o à Elaine.
Volta para ao pé de Ottis e Carla e mostra-lhes o papel dos empregos (cushy form).

Arranjar um navio

Vai às docas e tenta arranjar um navio. Volta à mansão e fala com Elaine. Diz-lhe que não consegues arranjar um navio. Ela dá-te o Gobernatorial Symbol.
Segue para as docas e mostra o Gobernatorial Symbol à mulher que controla os navios.
Que pena é ser um navio cor-de-rosa, eu logo desconfiei do Guybrush...cof..cof... continua a aventura!

Lucre Island

Falar com os advogados

Entra no Law Office. Receberás uma carta, e volta a falar com os advogados para saber se eles já fizeram alguma coisa.

Receber a herança

Vai ao banco e fala com a rapariga. Diz-lhe que queres retirar objectos de uma conta (retrieve items from a deposit box).

Escapar do cofre

Apanha a espada (sword), o lenço (hankey) e as três esponjas (sponges).
Examina o "cofre" aberto e apanha uma caixa de música (music box) e uma bebida (grog).
Usa a espada na porta do cofre (use sword on bottom hinge) e usa a espada "agora partida" na pequena abertura (crack).
Usa as três esponjas na espada e por fim a bebida nas esponjas.

Arranjar as direcções da casa do PegNose Pete

Em primeiro lugar precisas de apanhar algumas coisas:
Na Prisão - a gordura de galinha (chicken grease) ao pé do instrumento de tortura.
Na bancada Sense & Sensibilities (bancada de perfumes) - a colónia na mesa e uma garrafa vazia (empty spriter bottle) no chão.
Na loja House of Sticks: as aparas de madeira (wood shavings)
Na parte de fora da loja Bait Shoppe: o pato cá fora.
Entra na Bait Shoppe e fala com empregado e pergunta-lhe se ele sabe alguma coisa sobre o PegNose Pete.
Vai à fonte (no meio da cidade) e enche a garrafa vazia com àgua. Usa as aparas de madeira com a garrafa com àgua (no inventário selecciona as aparas e carrega em "U" e depois selecciona a garrafa de àgua e carrega em Enter).
Deixa a cidade e dirige-te à enorme mansão no mapa. Apanha a flor e usa-a com a garrafa com àgua.
No mapa vai ao pântano e usa a garrafa com àgua no charco (puddle).
Volta à loja Bait Shoppe e usa a garrafa com àgua (agora chamado um perfume caseiro) com o peixe grátis.
Dirige-te à loja Palace of Prostheses e usa o perfume caseiro do DeadEye Dave.
O DeadEye irá dizer-te o nome a que este odor pertence - DECORA O NOME!!! O nome é diferente cada vez que jogas.
Agora vais ter de resolver um mini-puzzle: em cima do balcão um aparelho com três figuras. O puzzle consiste em usares as primeiras letras do nome e passá-las para as figuras.

Exemplo: A mim calhou-me o nome Obi W. Kenobi - portanto as iniciais são O.W.K.
Sabendo que: Coelho = A-D
Árvore = E-H
Abóbora = I-M
Macaco = N-S
Banana = T-Z

Obi W. Kenobi = O.W.K = Macaco - Banana - Abóbora

Depois de resolveres, uma "mão prótese" traz um ficheiro. Apanha, são as direcções para chegares à casa do PegNose Pete.

Chegar à casa de PegNose Pete

Na cidade, estão dois piratas a jogar xadrez. Fala com eles, distrai-os, até eles se porem a discutir.
Apanha o relógio. Segue para o pântano, usa o relógio na jangada (raft), agora no ecrã aparecerá as horas.
Usa as horas do relógio com as direcções... Exemplo: Quando o relógio mostrar as horas 13:50, examina o papel das direcções e aí estão várias horas. Quando vires 13: 50 W, tu vais para oeste (West).
Quando chegares a um portão, um outro Guybrush irá aparecer. Ele dá-te uma chave (key), uma galinha (chicken), uma corda (rope) e uma arma (gun). Escreve ou decora a ordem que ele te deu as coisas e também DECORA as coisas que ele diz.
Fala com ele e ele dirá um número, decora esse número também. Usa a chave no portão.
Continua a seguir as direcções (não quer dizer que tenhas de passar pelo portão) e há-des chegar a outro portão mas agora estás do outro lado.
Diz a esse Guybrush as mesmas coisas que o outro disse e dá-lhe os objectos pela mesma ordem. Continua com as direcções e chegarás à casa do PegNose Pete.

Capturar o PegNose Pete

Segue para a casa e aí ouvirás o PegNose Pete a falar com Mandrill. Usa a gordura de galinha no seu tapete, e atira o pato pela janela.
O criminoso cairá na armadilha.

Entrar dentro do Banco

Segue para o banco. Cá fora está uma sarjeta (manhole). Usa a espada partida na sarjeta. Agora apanha a tampa da sarjeta (manhole cover). Examina a tampa e decora os três nomes que lá estão escritos.

Vai à loja Palace os Prostheses, fala com o DeadEye Dave e pede-lhe uma prótese grátis.
Tens de lhe contar uma história, usa os três nomes referidos na tampa da sarjeta. Vais receber uma pele artificial (fake skin).
Volta ao banco e usa a pele artificial na sarjeta. Usa a sarjeta (transformada em trampolim) para entrares no banco.
Desce as escadas e usa a corda (pull chain) para acenderes as luzes. Em cima da mesa, apanha o Scupperware. No andar de cima notarás um sobra semelhante a um nariz. Sobe as escadas e examina a sombra. Apanha o nariz artificial (PegNose Pete's Nose).

Receber a herança... outra vez

Segue para a loja do DeadEye Dave. Examina o cesto com mãos artificiais (principalmente a mão vermelha).
Usa caixa de música no DeadEye Dave, rapidamente apanha a mão vermelha (prosthetic hand) e apanha de volta a caixa de música.
Segue para a loja Baite Shoppe e usa a mão vermelha nos bixos da madeira (termites). Apanha o peixe grátis (free baite). Usa o peixe com o Scupperware.
No mapa, segue para a mansão e entra. Aqui usa a colónia nos animais embalsemados. O Ozzie irá partir a sua bengala. Segue para a loja House of Sticks e usa os bixos da madeira na bengala nova de Ozzie (Ozzie's stick). Volta à mansão de Ozzie e diz-lhe que o viste com o PegNose Pete. Quando ele fugir, segue-o.
Desce pela passagem secreta e carrega no botão. Sai cá fora e mergulha. Usa o Scupperware com os peixes luminosos. Entra na passagem e apanha o cesto com a herança (heirlooms) e o parafuso (screw).
Vai para a prisão e mostra o dinheiro a Canard. Depois mostra também o parafuso a ele.

Acto II:
"Enter the Manatee"

Em primeiro lugar, vais ter falar com a mulher do voodoo, segue então para a House of Mojo (na cidade).
Usa o dedo da estátua da mão (different finger) e ela aparecerá. Fala com ela sobre todos os assuntos, !todos mesmo! para receberes vários objectos.

Saber onde estão as partes do Ultimate Insult

No mapa segue para a casa do Meathook's, aí fala sobre todos os assuntos e por fim apanha o pincel (paintbrush).
Segue para as docas e apanha a moeda que está na máquina (coin in the slot of the grog machine) e usa-a na máquina. Dá pontapés, murros, empurrões na máquina até sair muitas bebidas de grog. Apanha uma bebida.
Segue para o LUA Bar, anteriormente SCUMM Bar. Aqui grava o jogo e já explico porquê.
Apanha os pauzinhos chineses (chopsticks) que estão em cima da mesa e senta-te numa cadeira. Fala com a empregada e manda vir o "especial da casa" (Flaming Scuttlefish). Quando o barco com fogo (especial da casa) passar por ti, usa o pincel quando ele passar por baixo do quadro com a paisagem (tens de parar o barco mesmo por baixo do quadro). Rapidamente segue para a cozinha e usa a bebida de grog no "forno" (steam generator). Se fizeste tudo correctamente, o barco queimará o quadro, se não faz o Load ou se não gravaste (eu avisei-te) podes começar o jogo do princípio... estou a brincar... se não conseguiste volta às docas, apanha outra bebida, no Lua Bar apanha de novo o pincel e começa a tentar de novo.
Depois de teres o mapa, segue para as docas e usa os brincos (earings), o colar (necklace), a caneta (pen) e o quadro (painting) na estátua do teu barco. Atenção: estes objectos foram adquiridos quando falaste com mulher do voodoo.

Yambalaya Island

Apanhar as partes do Ultimate Insult

A primeira parte: A cabeça de macaco (Monkey Head)

Nesta ilha, segue para a loja Starbuccaneer's e examina a mala da mulher. Apanha a caneca (mug) que está na mala.
No mapa, segue para o stand do Stan - um amigo teu muito antigo que é fanático por vendas.
Aqui, apanha a cola (glue). Volta à cidade e entra na loja Micro Groggery, usa a cola no suposto touro mecânico (strange contraption) que está à esquerda do ecran.
Fala com empregado do bar e pergunta-lhe se pode andar no falso touro mecânico. Depois da cena, receberás um cupão (coopon).
Cá fora, ao pé do restaurante Planet Threepwood fala com Murray, a caveira falante. Depois de terem posto as coisas em dia, entra no restaurante. Lê o menu, pede à empregada qualquer coisa para comer e usa o cupão. Senta-te na cadeira, e pergunta ao Jolly the Pirate, se pode fazer uma caricatura tua. Depois disto, no inventário, usa a cola na caricatura e finalmente usa a caricatura na caneca que apanhaste.
Troca a tua caneca pela caneca do restaurante (monkey mug).

A segunda parte: O homem de Ouro (The Golden Man)

Segue para a loja Starbucanneer's e apanha e prova o bolo (mini-bagel) que está no balcão.
Nas docas da cidade, usa o barco a remos e no mapa segue para a ilha Knuttin Attol (canto inferior direito). Aqui, vira à direita e entra na academia de piratas. Fala com a mulher e depois dos diálogos, irás fazer um exame oral. Chumba em todas respostas, escolhendo a pior.
Depois do exame, recebes um chapéu (dunce hat). Cá fora, toca no alarme e entra na escola. Apanha o apito de papagaios (whistle) que está no caixote.
No mapa, segue para o sítio onde está um rocha alta (piscina). Aqui usa o bola trincado com a loção (lotion) que está em cima da mesa.
Fala com o homem (Marco) sobre todos os assuntos, principalmente de o querer desafiar no concurso de mergulho.
Fala com os juízes e pede-lhes para te deixarem participar. Receberás um certificado.
Mergulha contra Marco e verás que te saíste apenas um "pouco" mal. O teu próximo objectivo é obter 10 de todos os juízes.
Fala com o juíz hippie, e pergunta-lhe onde é que tu te enganaste no mergulho. Ele diz-te que tens de imitar os movimentos de Marco, aqui vão:

Keelhaul: CIMA
Rum Barrel: BAIXO
Spinning Swordsman: DIREITA
Alpha Monkey: ESQUERDA

Portanto, quando o Marco executar um Keelhaul, Alpha Monkey e Rum Barrel, tu fazes: CIMA, ESQUERDA e BAIXO. Se fizeres tudo bem o juíz hippie dá-te de pontuação um 10.

A seguir fala com o juíz sábio (old wise judge), e pergunta-lhe onde é que te saíste mal. Ele diz-te que estás a fazer muita "chapa", por isso da próxima vez que mergulhares, usa o chapéu.
E por último fala com o juíz que falta. Este é esperto e não te diz nada, apenas diz que pagam-lhe dinheiro para dar 10 ao Marco.
No mapa, vai ao stand do Stan e fala com ele. Pergunta-lhe sobre os panfletos, e receberás um. No inventário, examina-o várias vezes. De volta à competição, fala mais uma vez com o juíz, depois tira o panfleto para fora e examina-o. Guybrush irá notar que o juíz no panfleto não está com a sua mulher, mas sim com uma amante. Mostra-lhe o panfleto.

Agora mergulha e imita os movimentos de Marco. Mergulha novamente e faz três movimentos diferentes. Receberás a estátua (homem de ouro).

A terceira parte: O chapéu de bronze (Bronze Hat)

Vai à loja Micro Groggery e pede ao empregado uma bebida (grog). Sai e segue para a estátua grande no meio da cidade e aí fala com o turista.
No mapa vai à ilha Knuttin Atoll e fala com os fantoches. Tenta-os convencer a deixar-te falar com o homem que controla os fantoches (puppeteer). Depois mostra-lhe o mapa do Ultimate Insult. Apanha os fantoches (puppets).
Segue para a praia, fala com o pirata. Agora segue para a direita deste cenário e verás um enorme número de pedras, e numa destas está o chapéu de bronze.
Aqui usa o apito de papagaios. Um destes papagaios é o mentiroso e o outro pela lógica é o honesto (que diz sempre a verdade). GRAVA o jogo, e usa a bebida num destes papagaios.
Agora fala com esse papagaio e pergunta-lhe: "Two plus Two?", se ele responder "Four", esse é o papagaio honesto, se não é o papagaio mentiroso. Como, cada vez que perguntas qualquer coisa eles separam-se e misturam-se, com o efeito da bebida, o papagaio está sempre a cambalear. Sabendo sempre se esse papagaio é o mentiroso ou o honesto, pergunta ao honesto as direcções do chapéu.
Quando achares as direcções do chapéu, usa os fantoches nessa pedra.

Acto III:
"Escape from Monkey Island"

No mapa segue para a montanha (Canyon) e aí ao pé da entrada da mina (no cacto), apanha o apanhador-de-bananas (banana picker).

Ultrapassar o puzzle do túnel

No mapa, vai ao sítio que diz Vista Point. Grava o jogo.
Põe-te detrás das rochas e apanha uma, atira-a no canal da direita. Quando a pedra passar pelo ramo, rapidamente atira outra no canal do meio. Quando esta passar pelo ramo, atira outra no canal esquerdo. Finalmente quando esta passar pelo ramo atira outra novamente no canal esquerdo.
No mapa dirige-te ao castelo da lava (que por supresa é uma igreja dedicada a LeChuck). Aqui dentro, apanha os "olhos da caveira" (cymbals) com o apanha-bananas.
Grava o jogo!
Pergunta várias vezes ao padre se podes andar no barco. Quando ele te deixar andar no barco, rapidamente tira cá para fora o apanha-bananas. Vais ter uma vista de cima, e tens de bater no tronco assinalado para este desviar caminho, para poderes apanhar uma garrafa de leite que também está assinalada. Não te preocupes se os troncos não estão iguais aos da figura, apenas anda várias vezes de barco até calhar esta "sequência".
Quando passares pela garrafa de leite (milk bottle), usa o apanha-bananas. Depois anda novamente de barco e pára com o barco na pequena lagoa de lava (ao pé da ponte). Aqui empurra a árvore.
No mapa segue para o acampamento e apanha o côco (coconut). Volta à praia onde naufragaste e com o apanha-bananas, apanha as... bananas que estão na árvore (todas mesmo!).
Dá uma banana ao macaco Timmy para ele te seguir. Quando ele parar de te seguir, dá-lhe outra banana.
No mapa vai à mina e entra na entrada !Dah! Segue para a porta enorme e abre o orifício (vent) e atira uma banana para lá. Fecha o orifício e agora usa uma banana no portal.

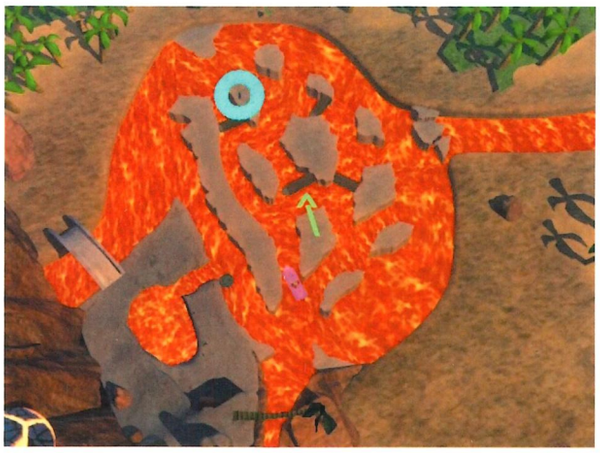


Fig. 1 - puzzle dos troncos

Entra no túnel e usa o apanha-bananas para apanhar o cortador de relva (weed whipper).
Vai para o outro lado da ilha, usando a ponte no rio de lava e segue para a aldeia de macacos. Aqui dá os "pratos" (cymbals) ao macaco que está a tocar o acordeão. Apanha o acordeão.
Vai ao acampamento e fala com Herman.

Recuperar a memória do Herman

Primeiro fala com ele várias vezes. Atira-lhe o côco várias vezes até ele falar.
Depois atira-lhe a garrafa de leite várias vezes até ele falar.
Finalmente atira-lhe o acordeão várias vezes até ele lembrar-se de tudo.

Derrotar o Jojo no Monkey Kombat

Segue para a aldeia dos macacos e fala com o macaco que está sentado.
Faz-lhe várias perguntas e pergunta-lhe sobre o Monkey Kombat.
Ficarás a saber que para obteres o seu chapéu de bronze, tens de o derrotar.

Em primeiro lugar, grava o jogo! Agora esta é a parte mais difícil do jogo, por isso presta atenção: no mapa, ao pé da aldeia irão estar uns macacos a vaguear que lutam contigo no Monkey Kombat.
O objectivo é derrotar várias vezes os macacos, para depois enfrentares Jojo.

O Monkey Kombat consiste em várias posições de luta: Anxious Ape, Drunken Monkey, Gimpsy Gibbon, Bobbing Babbon e o Charging Monkey.
Não sei se em cada jogo a maneira de fazer as posições é diferente mas aqui vai:

O Anxious Ape vence ao Drunken Monkey. O Gimpy Gibbon vence ao Anxious Ape e ao Charging Chimp. O Drunken Monkey vence ao Bobbing Babbon e ao Gimpy Gibbon. O Charging Chimp vence ao Drunken Monkey.

Exemplo: quando um macaco está na posição Anxious Ape e tu na do Drunken Monkey, ele vencerá. Por isso terás de mudar de posição de Drunken Monkey para Gimpy Gibbon. Para fazer isso, tens de executar uma combinação.
Aqui vão algumas:
Charging Chimp para Drunken Monkey: EEK, OOP, ACK
Drunken Monkey para Gimpy Gibbon: OOP, EEK, ACK
Charging Chimp para Bobbing Babbon: ACK, EEK, OOP
Charging Chimp para Gimpy Gibbon: OOP, CHEE, ACK
Gimpy Gibbon para Drunken Monkey: OOP, EEK, ACK
Anxious Ape para Gimpy Gibbon: ACK, EEK, CHEE
Anxious Ape para Bobbing Babbon: EEK, CHEE, ACK
Anxious Ape para Charging Chimp: EEK, ACK, CHEE
Não sei se estas combinações funcionam no teu jogo, porque não te sei dizer se é aleatório. Se for aleatório, terás de descobrir as combinações sozinho L (PS - Para atacares com uma posição de ataque basta pôr três termos iguais: ACK, ACK, ACK ou EEK, EEK, EEK, etc).

Depois de várias vitórias, estás pronto para enfrentar o Jojo. Sem dúvida nenhuma, acho eu, vencerás Jojo e receberás o chapéu de bronze.

Escapar de Monkey Island

Primeiro, no cenário do lago de lava, usa o cortador de relva na relva que está no chão.
No mapa, segue para a cabeça de macaco enorme. Atira o chapéu de bronze para a cabeça de macaco e depois usa o apanha-bananas no nariz.
Dentro da cabeça de macaco, usa o Gubernatorial Symbol que recebeste do Herman na ranhura (prominent slot).

Acto III+:
"Guybrush Kicks Unusually Large Butt"

Neste ultimo acto, controlarás um robot gigante. Apanha a placa de madeira que está no chão e usa-a na pequena torre (casa). Sobe pela torre e salta em cima da placa.
Aqui em cima, empurra a alavanca.
Depois da cena, enfrentarás LeChuck em pedra com um tamanho consideravél. Vais ter de lutar Monkey Kombat com ele, mas aqui o segredo para o vencer é obter três empates (exemplo: Drunken Monkey vs Drunken Monkey).

Parabéns, chegaste oficialmente ao fim do Escape From Monkey Island!

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Do leitor Marcio Jonathan Silva - Lamas-do-Vouga

Personagens

Akuma

Gou Hadouken: D,DF,F+P
Gou Shoryuken: F,D,DF+P
Zankuu Hadouken: D,DF,F+P(no ar)
Tatsumaki Zankuu Kyaku: D,DB,B+K
Tenma Kujinkyakuu: D,DF,F+K(no ar)
Ashura Senkuu: B,D,DB ou F,D,DF+3P ou 3K
Overhead Collarbone Slice Shop: F+SP

Supers

Messatsu Gou Shoryuu: D,DF,F+2P
Messatsu Gou Hado: D,DB,B+2P
Tenma Gou Zankuu: D,DF,F+2P(no ar)
Shun Goku Satsu: JP, JP, F, SK, FP(nivel 3)

Blackheart

Inferno: F,DF,D,DB,B+P
Dark Thunder: B,DB,D,DF,F+P
Soul Steal: FP
Time Stopper: RK

Supers

Armageddon: D,DF,F+2P
Heart of Darkness: D,DF,F+2K
Judgement Day: D,DB,B+2P

Captain America

Shield Slash: D,DF,F+P
Stars n' Stripes: F,D,DF+P
Charging Star: D,DF,F+K
Cartwheel: F,DF,D,DB,B+P

Supers

Final Justice: D,DF,F+2P
Hyper Stars n Stripes: F,D,DF+2P
Hyper Charging Star: D,DF,F+2K

Chun-Li

Kikouken: B,DB,D,DF,F+P
Senenshu: F,DF,D,DB,B+K
Tenshou Kyaku: F,D,DF+K
Hyaku Retsu Kyaku: Carrega varias vezes K rapidamente
Overhead Kyaku: DF+RK
Stomp Kick: D+FK(no ar)
Mini-Kikousho: F+FP

Supers

Kikousho: D,DF,F+2P
Senretsu Kyaku: D,DF,F+2K
Hazan Tenshou Kyaku: F,D,DF+2K

Cyclops

Optic Blast: D,DF,F+P
Optic Sweep: F,DF,D+P
Cyclone Kick: D,DB,B+K
Rapid Punches: B(carrega 2 seg.)F+P, the P(rapidamente)
Running Stun Drop: B(carrega 2 seg.)F+K
Gene Splice: F,D,DF+P

Supers

Mega Optic Blast: D,DF,F+2P
Super Optic Blast: F,DF,D+2P

Dan

Gadouken: D,DF,F+P
Koryuken: F,D,DF+P
Dankukyaku: D,DB,B+K
Premium Sign: D,DF,F+K
Rolling Taunt: D,DB,B+Select
Taunt: Jump+Select(no ar)
Taunt: Select

Supers

Shinkuu Gadouken: D,DF,F+2P
Kouryuu Rekka: D,DF,F+2K
Hisshou Biraiken: D,DB,B+2K
Otoko Michi: FP, SK, B, JP, JP(nivel 3)
Humiliation: D,DF,F,D,DF,F+Select

Dhalsim

Yoga Fire: D,DF,F+P
Yoga Flame: F,DF,D,DB,B+P
Yoga Drop: F,DF,D,DB,B+K
Yoga Teleport: F,D,DF ou B,D,DB+3P ou 3K
Yoga Meditation: D,DB,B+3K
Yoga Spear: D+K(no ar)
Yoga Mummy: D+FP

Supers

Yoga Inferno: D,DF,F+2P
Yoga Strike: D,DF,F+2K

Hulk

Gamma Slam: D,DF,F+P
Gamma Tornado: F,DF,D,DB,B+P
Gamma Charge: B(carrega 2 seg.) F+K, depois segura numa direcao+K
Gamma Charge: D(carrega 2 seg.) U+K, depois segura numa direcao+K

Supers

Gamma Wave: D,DF,F+2P
Gamma Crush: D,DB,B+2P

Ken

Hadouken: D,DF,F+P
Shouryuken: F,D,DF+P
Tatsumaki Senpuu Kyaku: D,DB,B+K
Overhead Axe Kick: F+FK

Supers

Shouryuu Reppa: D,DF,F+2P
Shinryuken: D,DF,F+2K
Shippuu Jinra Kyaku: D,DB,B+2K

M.Bison

Psycho Shot: B,DB,D,DF,F+P
Psycho Field: F,DF,D,DB,B+P
Double Knee Press: B,DB,D,DF,F+K
Head Press: D(segura durante 2 seg.)U+K
Somersault Skull Diver: D(segura 2 seg.)U+P
Bison Warp: F,D,DF+P ou K
Psycho Flying: D,DB,B+3K

Supers

Psycho Crusher: D,DF,F+2P
Scissors Kick
Nightmare: D,DF,F+2K

Norimaro

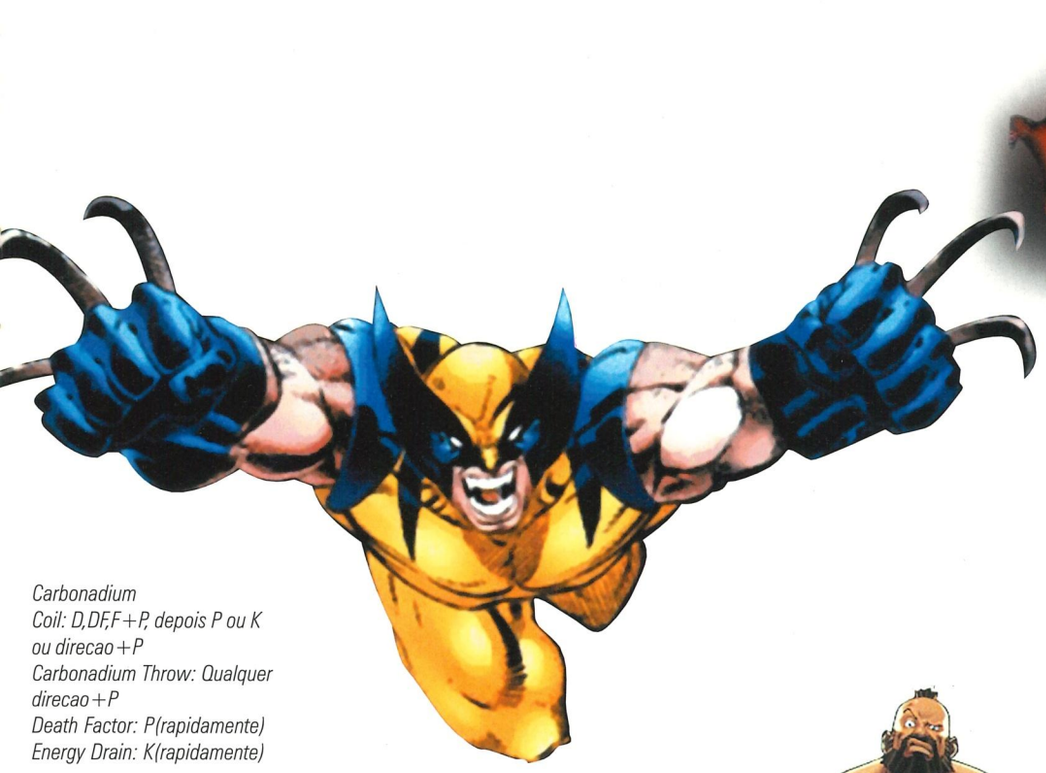
Tourist's Treasure: D,DF,F+P
Personal Victory Jump: F,D,DF+P
Fierce Hand Current: D,DF,F+K
Banana Split: RK

Supers

Hyper Strong Miracle Treasure: D,DF,F+2P
Super Grand Champion Jump: F,D,DF+2P
Ultra Variety Private Memory: D,DF,F+2K

Omega Red

Omega Strike: D,DF,F+K



Carbonadium
Coil: D,DF,F+P, depois P ou K ou direcao+P
Carbonadium Throw: Qualquer direcao+P
Death Factor: P(rapidamente)
Energy Drain: K(rapidamente)

Supers

Omega Destroyer: D,DF,F+2P
Carbnadium Smash: D,DF,F+2P(no ar)

Ryu

Hadouken: D,DF,F+P
Shouryuken: F,D,DF+P
Tatsumaki Senpuu Kyaku: D,DB,B+K
Overhead Punch: F+SP

Supers

Shinkuu Hadouken: D,DF,F+2P
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: D,DB,B+2K
Shin Shouryuken: F,D,DF+2P

Sakura

Hadouken: D,DF,F+P
Shououken: D,DF,F+P
Shunpuu Kyaku: D,DB,B+K
Overhead Arc Kick: F+FK

Supers

Shinkuu Hadouken: D,DF,F+2P
Midare Zakura: D,DF,F+2K
Haru Ichiban: D,DB,B+2K

Shuma Gorath

Mystic Smash: B(carrega 2 seg.)F+K
Mystic Stare: B(carrega 2 seg.)F+P
Devitalization: F,DF,D,DB,B+K(encostado)
Mystic Drop: D+FK(no ar)
Chaos Drain: F+FK ou RK(encostado)

Supers

Chaos Split: D,DF,F+2P
Chaos Dimension: D,DF,F+2P(nivel 3) depois FP/RK/SP/FK

Spider-Man

Web Ball: D,DF,F+P
Spider Sting: F,D,DF+P
Web Throw: F,FD,D,DB,B+P
Web Swing: D,DB,B+K

Supers

Maximum Spider: D,DF,F+2P
Crawler Assult: D,DF,F+2K

Wolverine

Berserker Barrage X: D,DF,F+P, then P(rapidamente)
Tornado Claw: F,D,DF+P, then P(rapidamente)
Drill Claw: Segura na direcao+SK+SP
Head Stomp: D+RK(no ar)

Supers

Berserker Barrage X: D,DF,F+2P
Fatal Claw: F,D,DF+2K
Weapon X: F,D,DF+2P
Berserker Charge: D,DB,B+2P

Zangief

Spinning Clothesline: 3P
Spinning Larait: 3K
Banishing Flat: F,D,DF+P
Aerial Russian Slam: F,D,DF+K
Siberian Bear Crusher: B,DB,D,DF,F+K(longe)
Siberian Suplex: B,DB,D,DF,F+K(encostado)
Spinning Pile Driver: 270 Degree Motion+P
Siberian Splash: D+FP(no ar)
Diving Knee Drop: D+FK(no ar)

Supers

Final Atomic Buster: 270 Degree Motion+2P
Russian Lariat: D,DF,F+FP+RK(D,DF,F+P+K mesma forca)(nivel 2)

- **D = Baixo**
- **P = Murro**
- **F = Frente**
- **K = Pe**
- **U = Cima**
- **J = Forte**
- **B = Tras**
- **S = Pequeno**

Personagens Escondidas

Shadow
Selecciona Dhalsim
Segura Select+P ou K

Dark Sakura
Selecciona Hulk
Segura Select+P ou K

Armored Spider-Man
Selecciona Spider-Man
Segura Select+P ou K

Mech Zangief
Selecciona Blackheart
Segura Select+P ou K

Mephisto
Selecciona Omega Red
Segura Select+P ou K

U.S. Agent
Selecciona Vega
Segura Select+P ou K

Cyber Akuma
Ganha o jogo sem perderes em qualquer dificuldade
Vai para o modo Battle, Versus, ou Arcade
Selecciona Akuma
Hit Select 5 times then press P ou K

Apocalypse
Ganha o jogo sem perderes em qualquer dificuldade
Vai para o modo Battle, Versus, ou Arcade
Selecciona Akuma
Hit Select 6 times then press P ou K

Movimentos

U.S. Agent
Shield Slash: D,DF,F+P
Stars n' Stripes: F,D,DF+P
Charging Star: D,DF,F+K
Cartwheel: F,DF,D,DB,B+P

Supers

Final Justice: D,DF,F+2P
Hyper Stars n Stripes: F,D,DF+2P
Hyper Charging Star: D,DF,F+2K

Mephisto
Inferno: F,DF,D,DB,B+P
Dark Thunder: B,DB,D,DF,F+P
Soul Steal: FP
Time Stopper: RK

Supers

Armageddon: D,DF,F+2P

Heart of Darkness: D,DF,F+2K
Judgement Day: D,DB,B+2P

Mech Zangief
Spinning Clothesline: 3P
Spinning Larait: 3K
Banishing Flat: F,D,DF+P
Siberian Blast: D,DF,F+P
Aerial Russian Slam: F,D,DF+K
Siberian Bear Crusher: B,DB,D,DF,F+K(longe)
Siberian Suplex: B,DB,D,DF,F+K(encostado)
Spinning Pile Driver: 270 Degree Motion+P
Siberian Splash: D+FP(no ar)
Diving Knee Press: D+FK(no ar)

Supers

Final Atomic Buster: 270 Degree Motion+2P
Siberian Blizzard: 270 Degree Motion+2K

Shadow
Shadow Boom: B(segura 2 seg.)F+P
Shadow Shell: D(segura 2 seg.)U+K
Shadowsault Slash: U,UF,F+K(no ar)
Backfist: F+FP
Thrust Kick: F+RK
Overhead Jump Kick: F+FK

Supers

Shadow Break: D,DF,F+2P
Shadow Justice: D,DB,B+2K
Cross Shadow Blitz: D,DF,F+2K
Final Mission: B(segura 2 seg.)F,B,F+3P

Dark Sakura
Hadouken: D,DF,F+P
Shououken: F,D,DF+P
Shunpuu Kyaku: D,DB,B+K
Ashura Senkuu: F,D,DF ou B,D,DB+3P ou 3K
Overhead Arc Kick: F+FK

Supers

Shinkuu Hadouken: D,DF,F+2P
Midare Zakura: D,DF,F+2K
Haru Ichiban: D,DB,B+2K
Shun Goku Satsu: JP, JP, F, SK, FP(nivel 3)

Armored-Spider-Man
Web Ball: D,DF,F+P
Spider Sting: F,D,DF+P
Web Throw: F,FD,D,DB,B+P
Web Swing: D,DB,B+K

Supers

Maximum Spider: D,DF,F+2P
Crawler Assult: D,DF,F+2K

Apocalypse
(Verdadeiro nome: En Sabah Nur)

Shockwave: F,DF,D+P
Spike Drop: F,D,DF+P
Stun Cannon: D,DF,F,D,DF,F+FK
Spread cannon: D,DF,F+FK(?)
Satelite Beam: Ele faz automaticamente

Supers

The Drill: D,DF,F+FP
Ground Zero Eye Beam: D,DF,F+RK

Cyber Akuma
Bolt Hadouken: D,DF,F+P
Zankuu Bolt Hadouken: D,DF,F+P (no ar)
Booster Rocket: HP
Shining Circuit Shoryuken: F,D,DF+P
Thunder Shock Zankukyaku: D,DB,B+K
Diving Rocket Kujinkyaku: D,DF,F+K(no ar)
Lightning Senkuu: B,D,DB ou F,D,DF+3K ou 3P
Overhead Knuckle: F+SP
Hop Kick: F+FK

Supers

Scramble Gou Punch: D,DF,F+2P
High Mega Gou Beam: D,DB,B+2P
Thunder Gou Shower: D,DF,F+2P (no ar)
Shining Gou Shock: JP, JP, F, SK, HP

Dicas do leitor Rui Silva

Dead or Alive

- *Como ter todos os fatos*

Para ter todos os fatos é só preciso ganhar o jogo "x" vezes com cada personagem:
Kassumi - 11 vezes (14 fatos)
Zack - 2 vezes (5 fatos)
Hayabusa - 2 vezes (5 fatos)
Bayman - 2 vezes (5 fatos)
Lei-Fang - 13 vezes (16 fatos)
Tina - 12 vezes (15 fatos)
Bass - 2 vezes (5 fatos)
Yan-Lee - 2 vezes (5 fatos)
Gen-Fu- 2 vezes (5 fatos)

- *Como ter Raidou*

Vençam o jogo com todas as personagens, Raidou irá aparecer no meio do ecrã de selecção de personagens.

- *Opções de Configuração Extra*

Este menu está no Options e as dicas podem ser activadas das seguintes formas:

- *Ordem de Combates - (por defeito/ao acaso/manual).*

A - vençam o jogo uma vez com qualquer personagem. B - o temporizador de jogo tem que atingir 3 horas.

- *Tamanho da Zona de Segurança - (normal/nada/tudo).*

A - vençam o Time Attack no nível normal em menos de 5 minutos. B - o temporizador tem que atingir 6 horas.

- *Ferimentos na Zona de Perigo - (No Damage/pequeno/normal/grande/crítico).*

A - vençam o jogo com todos os dez personagens, com os settings por defeito. B - derrotem as dez personagens em modo survival.

- *Impacto - (No Bounce/normal/alto).*

A - terminem o modo kumite com 80% de vitórias. B - o temporizador tem que atingir 12 horas.

- *Voz de Sistema - (Normal/Wakana/Sakura).*

Wakana - vençam o jogo uma vez com qualquer personagem. Sakura - joguem com Kassumi 100 vezes ou deixem que o temporizador atinja 15 horas.

- *Ter AYANE*

Bem, ter Ayane não é fácil. Têm de ter os fatos de todas as personagens, incluindo os de Raidou, e vencer as seguintes vezes:
Kassumi - 14 vezes
Zack - 5 vezes
Hayabusa - 5 vezes
Bayman - 6 vezes
Lei-Fang - 16 vezes
Raidou - 5 vezes
Tina - 15 vezes
Bass - 6 vezes
Yan-Lee - 5 vezes
Gen-Fu- 7 vezes

Dicas do leitor João Carvalho

S.C. A. R. S

- *Carro Panther - Para correr com o carro Panther escreva "MYSTER" no ecrã de password.*
- *Carro Scorpion - Para correr com o carro Scorpion escreva "DESERT" no ecrã de password*
- *Aceder a todos os carros - Para aceder a todos os carros escreva " ALLVID" como password*
- *Aceder a todas as pistas - Para aceder a todas as pistas do modo Grand Prix escreva "ZDPEAK" como password*
- *Modo Challenge - Para aceder ao modo challenge escreva "XPERTS" como password*
- *Crystal Cup - Para poder competir na Crystal Cup escreva "GLASSX" como password*
- *Diamond Cup - Para competir na Diamond Cup escreva "ROCKYY " como password*

Die Hard - 2

Códigos - Pause o jogo e vá até à opção Quit, mantendo R2 pressionado enquanto introduzir os truques abaixo indicados.
Map editor e invencibilidade - Pressione direita, cima, baixo, quadrado. Depois carregue em start e seleccione a opção Use Map editor.

- *Modo esqueleto - Pressione baixo, quadrado, triângulo, baixo.*
- *Munições extra - Pressione direita, quadrado, esquerda, circulo, triângulo, baixo, para obter noventa e nove rockets e granadas.*
- *Modo Fergus - Pressione círculo, baixo, baixo, quadrado, X, quadrado. Todas as personagens ficarão com uma cabeça igual.*
- *Invencibilidade - Pressione baixo, triângulo, direita, quadrado.*
- *Apanhar a Beretta - No início do nível, abata o helicóptero que surge do lado esquerdo do ecrã.*

Small Soldiers

- *Todas as armas - Para ter acesso a todas as armas, pressiona, triângulo, triângulo, circulo, circulo, circulo, X, quadrado, X*
- *Invencibilidade - Pressiona circulo, circulo, triângulo, triângulo, triângulo, circulo, X,*

Assinatura Super Jogos

☐ Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___ **5.880$00**
☐ Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___ **3.080$00**

Assinatura outras publicações: Poupe mais 10%
(assinale as que deseja, e some o total em baixo)
Nota: valores válidos apenas para assinatura conjunta.

Cyberguia
☐ Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___ **5.290$00**
Preço antigo: 5.880$00
☐ Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___ **2.770$00**
Preço antigo: 3.080$00

PC Manual
☐ Assinatura Anual (24 ed.) a partir do nº___ **5.290$00**
Preço antigo: 5.880$00
☐ Assinatura Semestral (12 ed.) a partir do nº___ **2.770$00**
Preço antigo: 3.080$00

Linux Manual
☐ Assinatura Anual (6 ed.) a partir do nº___ **2.100$00**
Preço antigo: 2.350$00

Atenção: A assinatura em cada revista passa a ser válida a partir da edição seguinte à recepção deste pedido. Caso deseje o inicio noutra edição indique.

Total: _____ $

E mais!!!

Oferecemos-lhe:
1 cartão de Cibernauta
1 presença (página) na Internet

1 revista Cyber Guia
1 revista Pc Manual

Pode completar a sua colecção:
- cada exemplar anterior, que lhe falte apenas 250$00
(já inclui portes, ressalva-se rotura de stocks)

Atenção! Tome nota dos nossos NOVOS contactos:

Telefone: 21 894 04 94
Fax: 21 894 04 95
Endereços de E-Mail:
Colaborações: pcmanual@ciberlandia.com
Responsável de Assinaturas: jesus@ciberlandia.com
Correio (não necessita de selo):
PC Manual
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

Edições anteriores

Preço por conjunto:

6 revistas	1440$00	(240$00 por revista)
12 revistas	2760$00	(230$00 por revista)
24 revistas	5040$00	(210$00 por revista)
30 revistas	6000$00	(200$00 por revista)

Poupe aínda mais Cada revista 250$00
(pedido junto com assinatura ou renovação)

46 47 48 49

50 51 52 53

Todos os outros números encontram-se disponiveis.

NOME: _____

MORADA: _____

CÓDIGO POSTAL: _____

ENVIO ☐ VALE POSTAL OU ☐ CHEQUE Nº _____
À ORDEM DE VIAS DO FUTURO, LDA.
TELEF: _____

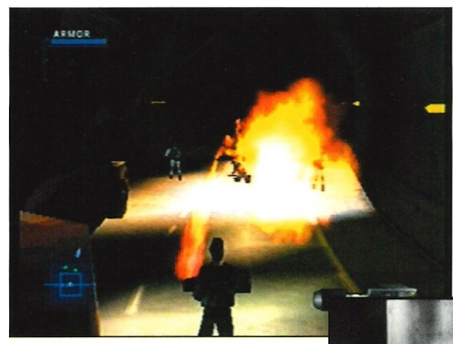
☐ CARTÃO DE CRÉDITO Nº _____
VALID. _____
ASSINATURA _____

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos
Remessa Livre 19451
1992-960 LISBOA

quadrado, X.
- *Munições ilimitadas - Pressiona triângulo, círculo, círculo, círculo, quadrado, X, triângulo, quadrado*

Códigos de níveis
- *GORGON - X, X, triângulo, quadrado, quadrado, X, circulo, X.*
- *DIMENSIONAL TEMPLE - quadrado, X triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, circulo, X.*
- *FLOATING FORTRESS - circulo, X, triângulo, quadrado, quadrado, circulo, circulo, X*
- *SPIRIT BOG - triângulo, X, triângulo, quadrado, quadrado, triângulo, circulo, X.*
- *CANYON VILLAGE - X, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, X, triângulo, X.*
- *CREEPY CAVERNS - quadrado, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, triângulo, X*



- *SPACE SHIP - circulo, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, circulo, triângulo, X*
- *HALL OF PATRIOTS - triângulo, quadrado, triângulo, quadrado, quadrado, triângulo, triângulo, X*
- *GRAVEYARD OF WAR MACHINES - X, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, X, X, quadrado.*
- *NUCLEAR MINE - quadrado, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, X, quadrado.*
- *LAUNCH CENTER - círculo, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, círculo, X, quadrado.*
- *ULLHADEN FIER - triângulo, círculo, triângulo, quadrado, quadrado, triângulo, X, quadrado.*
- *GARRISON - X, triângulo, triângulo, quadrado, quadrado, X, quadrado, quadrado.*
- *INER SANCTUM - quadrado, triângulo, triângulo, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado.*

Die Hard - 3

Códigos - Pause o jogo e vá até à opção Quit e mantenha pressionado R2 pressionado enquanto insere os truques abaixo indicados.
- *Modo Fergus - Pressione círculo, baixo, baixo, triângulo, X, quadrado. Todas as personagens ficarão com uma cabeça igual.*
- *Carro levitante - Pressione direita, quadrado, esquerda, triângulo, X, quadrado, baixo.*
- *Câmara lenta - Pressione esquerda, cima, esquerda, esquerda, quadrado, baixo.*
- *Câmara aérea - Pressione círculo, direita, baixo, quadrado, triângulo, esquerda. O botão turbo é agora um botão de lançamento.*
- *Mudar visão - Pressione baixo, circulo, baixo, circulo.*
- *Câmara ultra lenta - Pressione círculo, baixo, baixo, quadrado, direita.*
- *999 Turbos - Pressione círculo, círculo, quadrado, quadrado, baixo, baixo, X, X.*
- *Vidas infinitas - Pressione esquerda, círculo, cima, baixo, quadrado, direita.*
- *Modo disco voador - Pressione direita, quadrado, triângulo, baixo, X, X, X.*

Dicas do leitor Apokalypse

Syphon Filter 2

- *Jogar em expert mode - Vai ao ecrã principal, selecciona "one player" e carrega em: cima, L1, R2, Select, círculo, X, quadrado.*
- *Seleccionar missões - Durante o jogo carrega pause, selecciona "Map" e carrega em: direita, L2, R2, círculo, quadrado, X. Vai ao menu de opções e selecciona cheats.*
- *Acesso a todos os filmes - Durante o jogo carrega pause, selecciona "Briefing" e carrega em: direita, L1, R2, círculo, X. Vai ao menu de opções e selecciona cheats.*

Dicas do leitor Tiago Silva

Formula 1

Atenção: Estes códigos devem ser introduzidos no ecrã Practice, Qualify, e Race, enquanto mantêm "Select" pressionado.
- *Pista bónus - Pressione Esquerda, Círculo, Círculo, Triângulo, Direita, Cima, Quadrado, Triângulo.*
- *Modo Lava - Pressione Quadrado, Círculo, Cima, Direita, Direita, Círculo, X.*
- *Modo buggy - Pressione Direita, Cima, Triângulo, Esquerda, Cima, Quadrado, Triângulo.*
- *Modo Bike - Pressione Baixo, Cima, Círculo, Triângulo, Direita, Cima, Quadrado, Triângulo.*

Do leitor: André Filipe "Andróide"

Fifa 2000

- Dinheiro Ilimitado - Momoney
- Estádio EA Sports - Burnaby
- Modo raio - Sizzle
- Modo alien - Dizzy
- Mudo luz - Lightsout

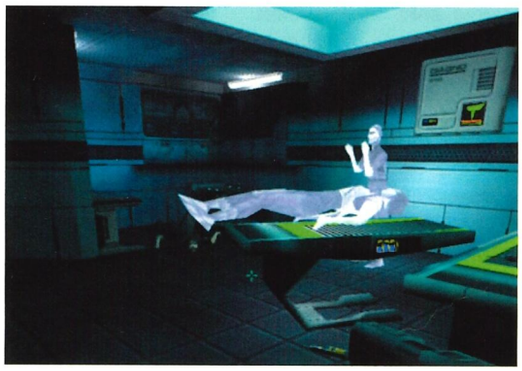
Unreal Tournament

- Todas as armas - loaded
- Imunidade - god
- Atravessar paredes - ghost
- avatar - marca todos os edifícios e tanques com caixas amarelas.
- amazon - remover árvores.
- london - o céu fica poluído.

Drakan

Enquanto estiver a jogar pressione \ para mostrar a linha de comando, depois introduza um dos seguintes códigos para activar a função correspondente:

- iamgod - Modo "God" (Deus).
- smoghead - saúde a 100%.



Rainbowsix: Rogue Spear

Pressione a tecla "ponto e vírgula" e depois introduza os códigos seguintes:

- Teamgod - modo god para todos os membros.
- Playergod - modo god apenas para a personagem seleccionada.
- 5fingerdiscount - enche munições e itens.
- explore - modo explore.

Dicas do leitor Amândio Guedes

System Shock 2

Enquanto estiver a jogar, segure no "Shift" e pressione "ponto e vírgula, para aceder a uma linha de comando. Depois, escreva um dos seguintes códigos e pressione "Enter", para activar a função correspondente:

- Ubermensch - Stats ao máximo.
- psi full - todos os pontos de PSI.
- look cursor - pôr o cursor em look mode.
- reload gun - recarregar a arma no inventário.
- swap guns - trocar as armas primárias pelas secundárias.
- select psipower - mostrar a selecção do poder do PSI.
- equip weapon - equipar a arma através do inventário.
- stop email - Parar o email ou log que estiver actualmente a ser lido.
- play unread log - pôr um log não lido a correr.
- frob toggle - mudar os modos.

Force 21

Enquanto estiver a jogar pressione "Enter", escreva um dos códigos seguintes e pressione "Enter", novamente, para activar a função correspondente:

- Ispy - revelar as posições inimigas.
- chessmatch - radar completo.
- polytheism - tanto o jogador como o adversário ficam invencíveis.
- grip - deixa de haver texturas no mapa táctico.
- neon - marca todos os tanques com triângulos amarelos.

Dicas do leitor Nuno Ferreira

ANNO 1602

Para aceder a todas as missões, edita o ficheiro game.dat com o bloco de notas e muda o folheto

- "Volume -750, 0, -SXX" (XX são dois números quaisquer) para "Volume -750, 0, -S80". Há vezes que o 750 pode variar.

Conquest Of The New World

- Na imagem de título, antes de seleccionar uma partida para um só jogador, escreve:
- "quickie" para duplicar a velocidade dos movimentos.
- "cheapu" para que as unidades custem metade do preço.
- "cheapb" para que os edifícios custem metade do preço.
- "produc" para o dobro da produção de edifícios.
- "leader" para ser o melhor líder.
- "loadmp" para editar o teu próprio mapa.

Premier Manager 3

Utilizas o telefone, marcas os seguintes números e receberás umas quantas ajudas:

- 945475 - Receberás um milhão extra.
- 010870 - Sobe as valorizações a 99.
- 718143 - Dás trabalho ao super treinador.

World Cup 98

Põe nos nomes dos jogadores os truques, vai ao menu principal, carrega "Scroll Lock" e activa os truques:

- Zico - Partidas clássicas activadas.

Kenny - Campo com lama.
Gabo - Cabeças grandes.
Kyle - Jogador esqueleto.
Cartman - prova e verás.
Gonzo - Patada de matar.
Mr. Hat - Campo estúpido.
Powder - Movimentos loucos.
Neila - Modo alien.

Dicas do leitor Miguel Abrantes

Dark Forces

LACDS - mapa que mostra os inimigos
LABUG - modo insecto (fica mais pequeno)
LAIMLAME - modo "God"
LAUNLOCK - todos os itens

Hellbender

Escreva estes códigos durante o jogo:
FRAMEIT - mostra contagem de frames
IMPUMPD - todas as armas
TOTLPWR - energia principal a 100%
STEROID - invencibilidade

Little Big Adventure 2

Carregue em "ESC" e insira os códigos:
LIFE - mais vida
GOLD - mais ouro
FULL - tudo

Need For Speed 4 (High Stakes)

Escreva os códigos durante o jogo:
ACAR - carro de bónus
BCAR - outro carro de bónus
CARS - todos os carros
MOON - baixa gravidade (só no modo arcade)
TRACKS - todas as pistas

Tonic Trouble

Durante o jogo:
SUPERED - herói fica forte
MODEFLY - voar
FULLLIFE - enche a barra de vida (como é óbvio)

Ultima Underworld 1

Durante o jogo carregue em F10 e depois numa das seguintes teclas:
G - poder infinito
I - aumenta a luz
Z - pára o tempo e os monstros

Do leitor: André Filipe "Andróide"

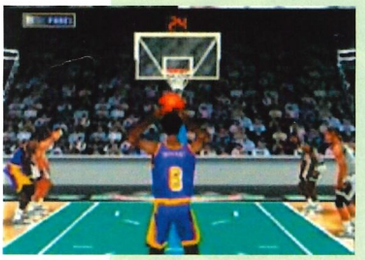
Hot Wheels turbo racing

- Carros transparentes - Cesq, Z, Z, Ccima, Cesq, R, Cesq., Ccima
- Carro Tow Jam - Ccima, Cbaixo, Z, R, Cesq., Cdir., Ccima, Cbaixo

Dicas do leitor Amândio Guedes

Kobe Brayant in NBA Courtside

- Equipas extra - Segure o botão L enquanto selecciona "Pre-season" no menu principal. Estarão disponíveis novas equipas.
- Modo Cabeças Grandes - comece o jogo em qualquer modo. Pressione Start para



fazer uma pausa, depois pressione os seguintes botões: D-Pad direita, D-pad direita, D-pad esquerda, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z. Não interessa o que acontece enquanto se introduz o código, simplesmente pressione os botões até completar a sequência.

- Jogadores pequenos - No menu principal, pressione C-Direita, C-Direita, B, R,R, C-Baixo, cima, baixo,C-cima, A, Z.

NBA JAM99

Faça uma pausa no jogo e introduza os códigos seguintes.
Ouvirá um som a confirmar os que foram introduzidos correctamente.

- Jogadores gigantes - L,L, C-Direita, L,L, C-Direita, L,L, C-Direita, Z.
- Jogadores pequenos - L, L, C-Esquerda, L, L, C-Esquerda, L, L, C-Esquerda, Z.
- "Afundanços" de longa distância - L, L, C-Baixo, L, L, C-Baixo, L, L, C-Baixo, Z.
- Fazer cesto - L, L, C-Cima, L, L, C-Cima, L, L, C-Cima, Z.
- Encontrões fortes - L, L, Cima, L, L, Cima, L, L, Cima, Z.
- Pôr a equipa a arder - L, L, Direita, L, L, Direita, L, L, Direita, Z.
- Desactivar todas as "cheats" - L, L, Esquerda, L, L, Esquerda, L, L, Esquerda, Z.

A linguagem visual dos Mangas

Da leitora Isa Costa

"Cá estou eu novamente para vos falar de animação japonesa.
Falei anteriormente do assunto de um modo superficial, já aprofundei o tema ANIME e hoje vou dar-vos a conhecer o mundo dos mangas. Aproveito também para vos deixar o meu eMail para quem me quiser 'dar uma palavrinha' - imscosta@hotmail.com. Vamos lá saber o que é afinal o Manga."
Isa

Praticamente tudo o que se vê em anime também se pode ver e ler em manga, porque antes de um anime o ser já foi manga de sucesso e/ou vice versa.
Apesar de serem dois conceitos relativamente diferentes tem muitos pontos em comum e partilham as mesmas técnicas, a única diferença é que um é livro e 'não se mexe' e o outro é filme. Técnicas essas que se têm vindo a ocidentalizar assim como os ocidentais as têm adoptado.

Ao longo deste artigo vão encontrar alguns termos que alguns de vocês podem não conhecer quando aplicados à linguagem de BD:

Vinheta - quadradinho.

Tira - Sequência de três ou quatro vinhetas dispostas na vertical ou horizontal.

Prancha - O mesmo que uma página. É geralmente formada por 12 vinhetas, mas aplicada ao manga praticamente não ultrapassa o número de seis.

Trama - Ou rede, padrão utilizado em BD para dar efeito óptico ou sombras.

O manga não é uma ideia moderna, antes pelo contrário, já tem muitos séculos de historia. Mas não é deste tipo de manga que vos vou falar, mas sim da chamada manga moderna, um conceito que surgiu à cerca de 50 anos, no período pós-guerra japonês, pela mente brilhante e talentosa do mestre Osamu Tezuka, aclamado como o pai da manga moderna, ao aplicar um conjunto de técnicas revolucionárias aos mangas, inspiradas nas animações americanas que começavam a chegar ao Japão, tornando assim estes livros num dos maiores sucessos que o pais conhece.
São essas técnicas que tornaram os mangas mundialmente conhecidos que eu vos vou dar a conhecer. Vão notar muitas parecenças em relação ao anime, mas não se esqueçam que muitas das vezes são os mangas que estão na origem dos animes.

Argumento, Métodos & Formatos

Se há coisa importante no manga (tal como no anime) é o seu argumento, e claro que os mangakas sabem-no, por isso antes de se aventurarem em novas ideia procedem a exaustivas procuras para que nada falhe. Buscam inspiração quer nas religiões; em livros sagrados; factos mitológicos; civilizações antigas; tal como a Grega e as da América do Sul, quer em assuntos recentes, do nosso dia-a-dia; nas novas tendências; romances; homossexualidade, quer em outros autores. A escolha é bastante vasta.
Tudo para tentar prender a atenção do leitor e deixá-lo fascinado para continuar a comprar os seguintes volumes de colecções que chegam a atingir as dezenas de livros.
Os formatos divergem um pouco, mas a grande maioria dos mangas saem editados em formato A5, impressos a preto e branco e sempre com um considerável número de páginas, que pode ir de umas escassas 30 a umas 300, apesar destes números variarem. Para desenhar, os mangaka recorrem, para além do lápis HB, B2, B, tinta da china, canetas de aparo, marcadores e mais recentemente o rotring, para além de corrector ou tinta branca para corrigir os traços que estão a mais. Réguas de vários formatos também nunca faltam no estirador.
Também há mangas a cores, mas em muito menor número. São geralmente feitas a partir da película dos animes. Por isso a sua grande qualidade.
Excepção feita a pelo menos dois mangas que estão editados em Portugal, Akira e Striker, que saíram sob o standard ocidental de B.D.
A prancha de uma página de manga praticamente nunca ultrapassa as seis vinhetas, ficando-se algumas vezes por uma. As vinhetas variam muito entre a forma quadrada e rectangular assim como outras formas geométricas.
Dentro de cada vinheta há sempre muita arte, quer no desenho que salta logo à vista, quer nos detalhes, que surpreendem muitas vezes pela perfeição do traço.
Perspectivas, vários planos e a harmonia entre o preto, o branco, o cinzento e as tramas ajudam a alcançar o efeito visual que o artista pretende transmitir.
As tiras estão muitas das vezes dispostas de modo irregular, tão irregular por vezes que nem podem ser chamadas de tiras. Por vezes apresentam-se sobrepostas para acentuar as cenas.
Os balões são parecidos aos que as BD's ocidentais nos habituaram embora por vezes sejam mais quadrados.

Técnicas

Devido a um grupo de técnicas narrativas, os autores de manga conseguem sempre aumentar a força de qualquer história. Todas as técnicas postas em uso têm apenas a finalidade de prender a atenção do leitor.
Uma dessas técnicas é a de movimento.
Quando um objecto está em movimento, o fundo fica distorcido. Por isso se quisermos desenhar um objecto em movimento sem a ilusão de estar parado utiliza-se linhas paralelas que cobrem todo o fundo, direccionadas para onde queremos que se dê a ilusão movimento ou deslocação.
No desenho os autores japoneses optam por utilizar um estilo caricaturado na concepção dos personagens atribuindo-lhes uma boa dose de expressões quer faciais quer corporais (poses). Estes movem-se em cenários que nunca falham em ser os mais realistas possível, pormenorizados e onde a perspectiva não falta. O cenário é considerado um dos pontos-chave do manga porque além de serem neles que toda a acção vai decorrer, ajuda ao leitor a formar na sua mente todo o background.
O uso das técnicas narrativas nos cenários ajuda a criar efeitos silencioso, sonoros, calmos, agitados, etc. Onomatopeias estão sempre presentes para ajudar a compor a ideia pretendida relativamente aos sons.

Depois de uma pesquisa por vezes exaustiva é elaborado o guião que pretende sempre ser

Caracteristicas de um manga

forte, rico, emocionante e pormenorizado. [Não necessariamente por esta ordem] Para dar inicio ao processo, cria-se o cenário perfeitamente de acordo com o tema sem deixar nada de parte.
Caracterizam-se as personagens, atribuindo-lhes o papel na acção, identidade, sentimentos, defeitos, qualidades, gostos e objectivos.

Estes factores são determinantes para o sucesso porque são a interface da historia porque são eles que vão cativar a atenção das pessoas à primeira vista.

Em Portugal

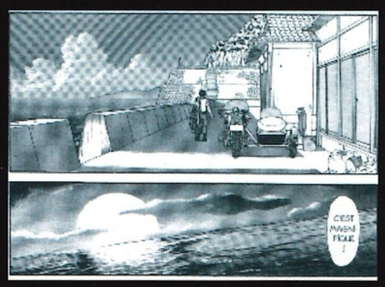
É cada vez mais fácil adquirir mangas. Como a animação japonesa 'está na moda' existem cada vez mais livrarias a importar mangas a que foram adaptadas por editores franceses e americanos... A única desvantagem é mesmo o idioma.
Temos apenas três mangas na nossa língua, Ranma½, Akira, e Striker, o guerreiro. Talvez as nossas editoras estejam com medo de dar este passo, que diga-se de passagem que é bastante arriscado porque não se sabe ao certo se o investimento seria rentável.
Nas adaptações ocidentais, uma das coisas que mais entristece os verdadeiros fãs de manga é o facto das editoras as publicarem no nosso modo de folhear, ou seja, da direita para a esquerda. Porque ao se inverter as folhar invertem se também certos traços nos personagens, vestuário, símbolos, cenários, etc., porque para quem não sabe, os japoneses lêem de 'trás para a frente'. Felizmente algumas edições de manga trazem o formato original, como o caso de Rurouni Kenshin, Ah! My Goddess, e Dr. Slump.

Se se quiserem aventurar pelo mundo dos mangas tenham em conta que o preço de cada volume varia entre os 1200$00 e os 4000$00, dependendo da colecção e/ou editor ou loja. Locais, esses já há muitos, para generalizar ou deixar o nome dos maiores centros onde é possível encontrar uma grande variedade de mangas: FNAC; Tema; Valentim de Carvalho; BDMania; Bertrand; Bucholz....

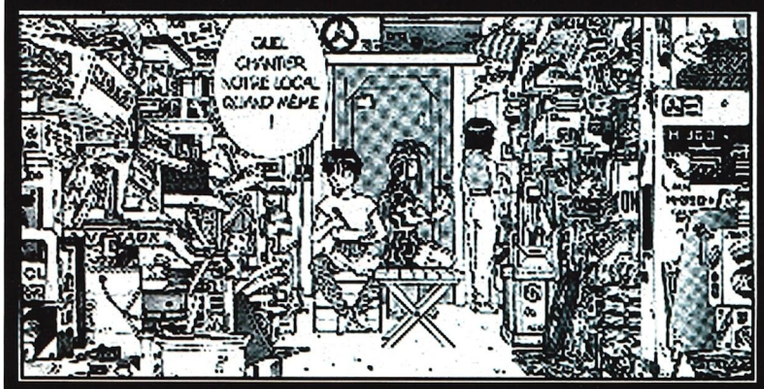
Correcção

Queria esclarecer dois erros que o artigo que escrevi anteriormente continha.
O primeiro tem haver com nomes das personagens. Onde encontrarem 'Katsuragi' substituam por 'Akagi' e onde encontrarem 'Kaoru' mudem para 'Kaworu'. O segundo é o seguinte: um Impacto não ocorre quando dois Anjos se tocam mas sim quando um Anjo toca no seu criador, Lilith, que por assim dizer é o criador de tudo o que existe. É esta a razão que leva os Anjos a forçarem entrada na Central Dogma, onde Lilith está aprisionado, para se puderem encontrar com o seu criador.

Expressões

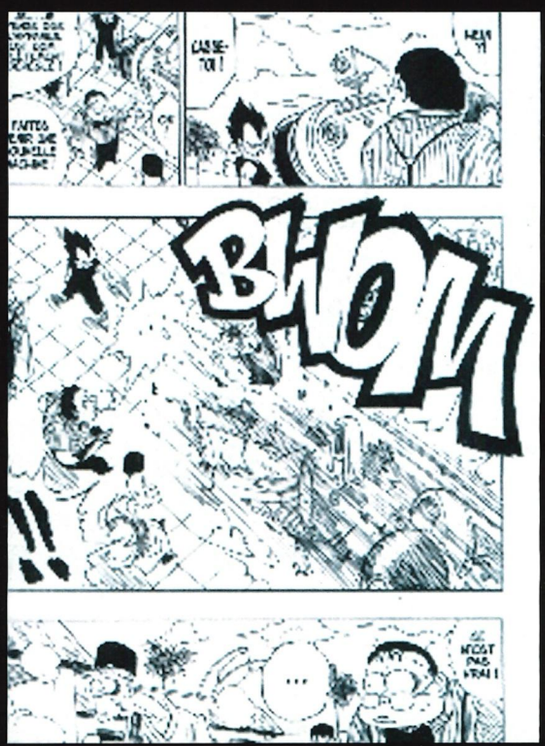

Uso de tramas para meios tons

Linhas de força e movimento



A profusão de detalhes

O original (de leitura da direita para a esquerda)...



...e a cópia ocidental

Desafio aos leitores!
Vamos falar de jogos actuais!!!

A Super Jogos pretende manter uma identidade e independência próprias, não impõe conteúdos ou opiniões. Este é o interesse de todos os leitores que fazem esta revista, este é o nosso caminho! Mas... isto não significa que não tenhamos todos mais interesse em falar ou ler notícias, opiniões (boas ou más), soluções, etc. dos jogos mais recentes ou que se preparam para sair. Este é o nosso desafio: convidamos cada leitor, que possa, a falar de jogos recentes!

E, damos uma ajuda: vamos sempre dar-vos em primeira mão a notícia dos jogos que são novidade para cada editora/distribuidora nacional e, com a colaboração destas, vamos incentivar cada um de vós a que falem destes jogos.

Hoje, nesta edição, damos o primeiro passo. Outros (de que vocês vão gostar.... muuuiiito!) serão dados em cada edição da SuperJogos.

Sega - Dreamcast

ESPN NBA 2 Night

Da Konami vem um fantástico jogo de Basquetebol! Os jogadores vão poder viver todas as jogadas por dentro dos mais fabulosos jogadores de basquete americano.
Este jogo deve estar já nas nossas lojas e vale mesmo a pena!
Dá para ser jogado até 4 jogadores.

Unreal Tournament

É o jogo mais esperado pelos jogadores da Dreamcast e com razão!
É considerado com um dos melhores jogos de acção que existem para computador, jogado por uma legião de adeptos em todo o mundo, com muitas ligas nacionais, torneiros a nível mundial e muito mais!
E tudo isto estará em breve ao alcance de todos os jogadores desta consola da Sega. Falta pouco!

Mas atenção, este jogo é um dos primeiros a ser jogado através da internet, o que quer dizer que só os jogadores que tiverem ligados à internet é que podem jogá-lo.
Termos ao todo 40 missões á nossa frente e muita estratégia para puxarmos bem pela nossa cabeça e vencermos os nossos inimigos.

Typing of the Dead

Vem da Sega e é um jogo de acção para ser jogado por um ou dois jogadores.

O jogo tem muitos monstros, muita acção e muitos inimigos e teremos de nos livrar deles e rapidamente.
O jogo é original, um pouco esquisito mas é engraçado jogá-lo.
Deverá sair em Janeiro do próximo ano.

Worms World Party

Neste jogo de acção teremos 20 mapas disponíveis para passarmos muitas horas de boa disposição, agora que apetece estar no calor das nossas casas.

EverQuest: The Scars of Velious

Este é mais um episódio do jogo on-line mais jogado no mundo inteiro.
Quando falamos em Everquest, falamos em qualidade, mais de 400 mil cópias do jogo já foram vendidas pelo mundo inteiro e todos os jogadores lhe atribuem o título do melhor jogo on-line de todos os tempos.
Esta nova expansão vem renovar o jogo no nível 300, sim leram muito bem nível 300!
Em Scars of Velious os jogadores terão acesso a um novo continente de gelo e 16 monstruosas zonas para explorarmos até ao último milímetro. A população deste novo continente é muito variada e os gráficos 3D estão mesmo fenomenais. Esta expansão oferece mais 20% de jogabilidade e melhoramento de gráficos que a última expansão.
Um jogo a não perder!

PC CD-ROM

Oni

Este novo jogo de acção da Bungie é um dos jogos mais esperados por todos nós.
Diremos que o jogo é especial, porque na verdade não é só um jogo de acção mas sim de aventura.
O motor gráfico deste jogo está incrível e durante o jogo a acção, os tiros e os efeitos visuais não irão faltar.
Iremos lutar contra uma organização terrorista e as aventuras da personagem principal ao tentar acabar com essa mesma organização.

O jogo deverá sair em Janeiro do próximo ano.

Majestic

Este jogo é muito mais que um jogo de computador, ele foge a todos os parâmetros de todos os géneros de jogos.
Deverá ser lançado na próxima primavera pela Electronic Arts, é um jogo de aventura e que aventura!
Para já podemos conversar com as personagens do jogo via AOL Instant Messenger. Sim leram bem! O jogo é todo jogado on-line, é um dos jogos da próxima geração de jogos, com muita interactividade, onde teremos de puxar pela cabeça.

O pouco que podemos verificar, deu-nos a sensação que será mesmo um jogo sensa-

Já Sabes!!!

Compra, lê, vai à Net, pede emprestado ao teu melhor amigo (ou, ao "Clube Super Jogos".... Oups! Isto ainda é segredo. Aguarda!) mas fala de jogos recentes, destes e dos outros que tu conheces.

Depois, envia-nos essas tuas palavras para:
Clube SuperJogos - Remessa Livre 1945
1992-960 Lisboa
superjogos@ciberlandia.com

QUINZENAL 295$00 ▪ €1,46 Revista prática participada pelo leitor

PC Manual

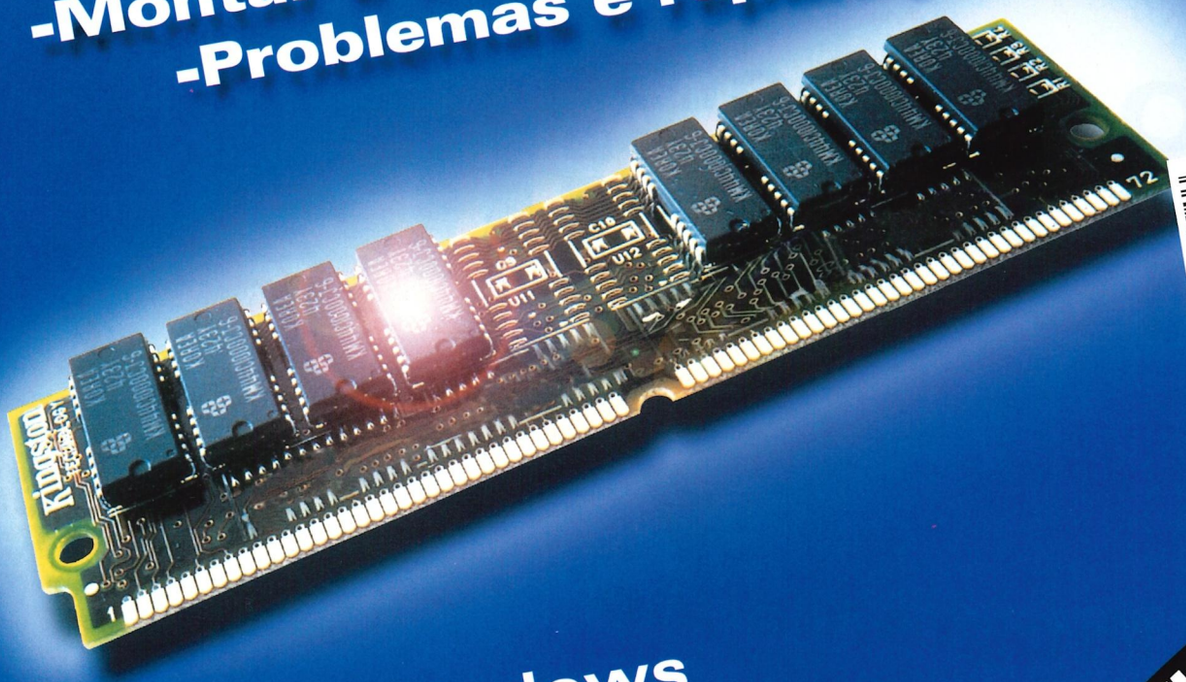
INFORMÁTICA

Nº 56 27 de Novembro

ta do Computador Pessoal

Mexa no seu computador...

-Montar e desmontar placas!
-Problemas e reparações!



Dicas Windows
Linux: Um desafio!

A nova PC Manual!!!

PC Manual Guia para

Quinzenalmente

LINUX manual

Número 2 - Novembro/Dezembro 2000

490$00

Oferta de 5 SUSE 7.0

O projecto Mozilla

Dicas para Linux

Programação

P3M (Portugal Merece Mais e Melhor)

Ferramentas para trabalhos científicos

+ 5 SUSE 7.0 + 10 assinaturas anuais

5 607853 033732 00002

À venda